

MEGADRIIVE • MEGA CD • MASTER SYSTEM • GAME GEAR • SATURN • MEGA 32 • COIN-OP



MEGA

CONSOLE

**RECENSITI
TAMA E
GALE RACER
SU SATURN**



●
**ALL'INTERNO
CATALOGO
EDIMEDIA**
●



**Jelly
BOY**

**UN PLATFORM...
ULTRAGOMMOSO**

yuyu hakucho

NUMERO

12

ANNO 2
FEBBRAIO
1995
L.6.000
FRS 9.00

**FUTURA
PUBLISHING**

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POST. 50% MILANO

NEWEL[®] srl

computers e videogames

20125 Milano

Via Mac Mahon, 75

Informazioni 02/39260744 (5 linee)

Ordini fax 02/33000035 (2 linee)



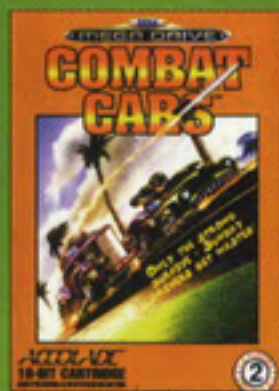
L. 29.000



L. 39.000



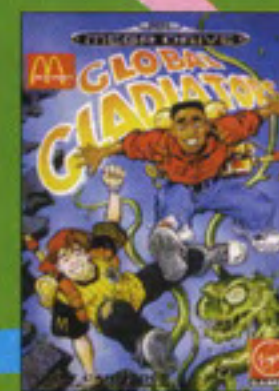
L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



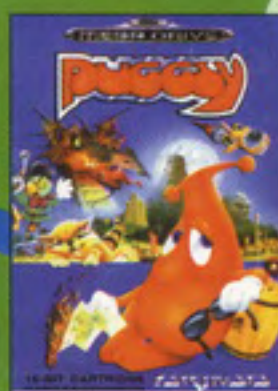
L. 39.000



L. 39.000



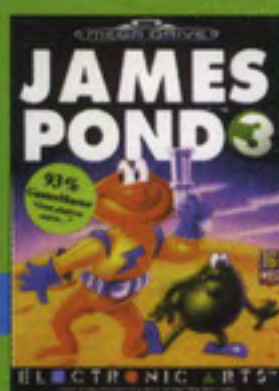
L. 39.000



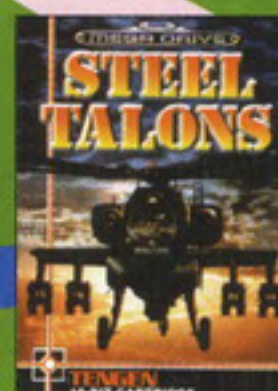
L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 49.000



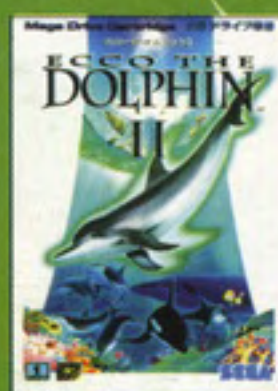
L. 49.000



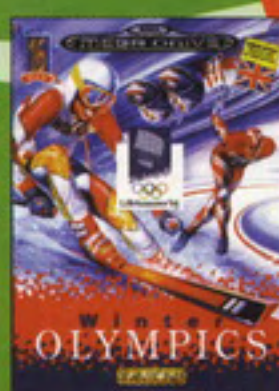
L. 49.000



L. 59.000



OFFERTA



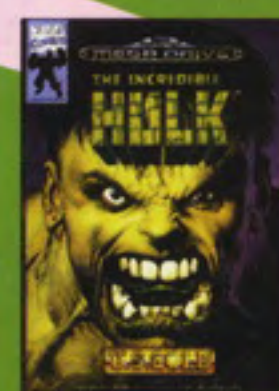
L. 59.000



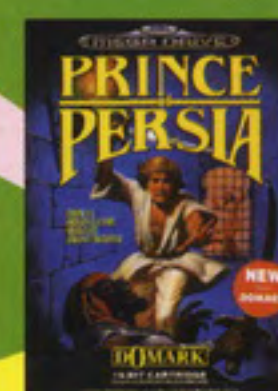
L. 59.000



L. 59.000



L. 69.000



L. 69.000



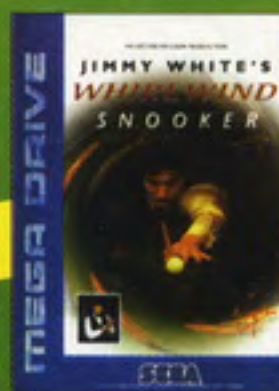
L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 89.000



L. 99.000



L. 99.000



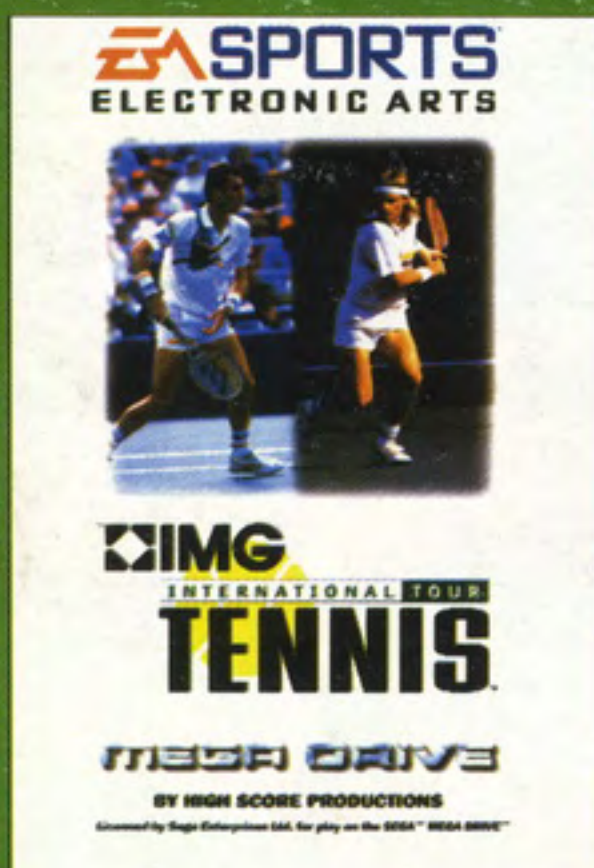
L. 99.000



L. 99.000



L. 99.000



L. 69.000



L. 115.000



OFFERTA SPECIALE



L. 109.000



QUEEN

SOFTWARE & GAMES COMPUTER

NUOVO PUNTO VENDITA VIDEOGIOCHI a TORINO in corso Dante, 2
VENDITA PER CORRISPONDENZA
 per ORDINI e INFORMAZIONI
 telefona subito 011-3090202 (r.a.)
VASTO ASSORTIMENTO anche per GameGear-Saturn-32X

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

AERO THE ACROBAT	89.000	(U)
AGASSI TENNIS	35.000	(E)
ALIEN 3	72.000	(E)
ALIEN STORM	49.000	(E)
ANIMANIACS	99.000	(E)
ANOTHER WORLD	52.000	(E)
ASTERIX	99.000	(E)
BACK TO THE FUTURE	49.000	(E)
BALLZ 3D	119.000	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99.000	(E)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49.000	(E)
BATMAN IL RITORNO	59.000	(E)
BATTLE SHIP	107.000	(E)
BATTLETECH MECHWARRIORS	119.000	(E)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69.000	(E)
BEAVIS & BUTT HEAD	119.000	(E)
BILL WALSH FOOTBALL	59.000	(E)
BLADES OF VENGEANCE	42.000	(E)
BONANZA BROSS	45.000	(E)
BONKERS	109.000	(E)
BOOGERMAN	109.000	(E)
BRUTAL - PAWS OF FURY	119.000	(E)
BUBBA 'N' STIX	109.000	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	99.000	(E)
BUBSY	67.000	(E)
BUBSY 2	109.000	(E)
BUSY TOWN	109.000	(E)
CAPTAIN AMERICA	45.000	(E)
CAPTAIN HAVOC	87.000	(E)
CAPTAIN PLANET	49.000	(E)
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER	telef.	
CHAMPIONSHIP POOL	119.000	(U)
CHAOS ENGINE	129.000	(U)
CHESTER CHEETAH 2	77.000	(U)
CHOPPER-LHX-ATTACK	44.000	(E)
CHUCK ROCK II	79.000	(E)
CIKI CIKI BOY	47.000	(E)
CLAY FIGHTER	89.000	(E)
CLIFFHANGER	59.000	(E)
COLUMNS 3	49.000	(U)
COMBAT CARS	79.000	(E)
CONTRA HARD CORPS	119.000	(E)
COOL SPOT	66.000	(E)
CORPORATION	52.000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.000	(E)
CRUE BALL	52.000	(E)
DAVID ROBINSON BASKET	52.000	(E)
DAVIS CUP TENNIS	49.000	(E)
DICK VITALE BASEBALL	139.000	(E)
DINO DINI'S SOCCER	119.000	(E)
DJ BOY	45.000	(E)
DOUBLE DRIBBLER	87.000	(E)
DOUBLE HEADER	52.000	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	99.000	(E)
DRAGON	129.000	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79.000	(E)
DUNE II	119.000	(E)
DYNAMITE HEADDY	119.000	(E)
EA SPORT TENNIS	119.000	(E)
EARTH WORM JIM	139.000	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	129.000	(E)

SEGA MEGA DRIVE		
ESWAT	52.000	(E)
ETERNAL CHAMPIONS	85.000	(E)
EUROPEAN CLUB SOCCER	47.000	(E)
FATAL FURY 2	147.000	(U)
FATAL LABYRINTH	49.000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99.000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119.000	(E)
FLINK	99.000	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	119.000	(E)
FORMULA 1	89.000	(E)
G-LOG	49.000	(E)
GALAXY FORCE 2	49.000	(E)
GAUNTLET IV	107.000	(E)
GENERATION LOST	119.000	(E)
GHOULS 'N' GHOST	47.000	(E)
GOOFY TROOPS	119.000	(E)
GREAT CIRCUS MYSTERY (TOPOL MINNIE)	139.000	(E)
GUNSHIP 2000	49.000	(E)
GUNSTAR HEROES	79.000	(E)
GYNOUG	49.000	(E)
HOLYFIELD BOXING	29.000	(U)
HOME ALONE 2	79.000	(E)
HURRICANES	129.000	(E)
INDIANA JONES	53.000	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSSELL	99.000	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	67.000	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	119.000	(E)
JAMES POND III	47.000	(E)
JAMMIT	129.000	(U)
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	85.000	(E)
JOHN MADDEN 95	129.000	(E)
JUNGLE BOOK	119.000	(E)
JURASSIC PARK 2	129.000	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	109.000	(E)
KICK OFF 3	99.000	(E)
KING OF MONSTER 2	140.000	(U)
KLAX	29.000	(E)
LAST BATTLE	42.000	(E)
LEMMINGS II	129.000	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	99.000	(E)
LOTUS TURBO CHALLENGE	75.000	(E)
MAN OVERBOARD LUCIFER	87.000	(E)
MARIO ANDRETTI RACING	99.000	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.000	(E)
MAXIMUM CARNAGE	89.000	(E)
MAZINGA WARS	55.000	(E)
MEGA BOMBERMAN	119.000	(E)
MEGA TURRICAN	99.000	(E)
MICKEY MANIA	129.000	(E)
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	97.000	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	109.000	(E)
MIGHTY MAX	99.000	(E)
MONSTER WORLD IV	telef.	

MOCKET	99.000	(U)
SONIC 2	39.000	(E)
SONIC 3	99.000	(E)
SONIC 4	129.000	(E)
SONIC SPINBALL	87.000	(E)
SPACE HARRIER	44.000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109.000	(E)
SPEEDBALL 2	49.000	(E)
SPIDERMAN & X-MAN	69.000	(E)
STAR TREK	119.000	(U)
STREET OF RAGE 3	129.000	(E)
SUB TERRANIA	89.000	(E)
SUPER FANTASY ZONE	44.000	(E)
SUPER KICK OFF	66.000	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	159.000	(E)
SYNDICATE	119.000	(E)
TALE SPIN	49.000	(E)
TAMAMIA	49.000	(E)
TAMAMIA 2 - ESCAPE FROM MARS	119.000	(E)
TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME	55.000	(E)
THE INCREDIBLE HULK	119.000	(E)
THE LAWMOWER MAN	109.000	(E)
THE LION KING	129.000	(E)
THUNDERFORCE 2	49.000	(E)
TINY TOONS	69.000	(E)
TINY TOONS 2	99.000	(E)
TINY TOONS 3	105.000	(E)
TOE JAM & ERALD II	109.000	(E)
TOP GEAR 2	125.000	(U)
TOYS	47.000	(U)
TROY AIKMAN FOOTBALL	109.000	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129.000	(E)
TWO CRUDES DUDES	56.000	(E)
URBAN STRIKE	119.000	(E)
VIEW POINT	149.000	(E)
VIRTA RACING (CON CHIP SVP)	169.000	(E)
VIRTUAL BART	109.000	(E)
VIRTUAL PINBALL	67.000	(E)
WIMBLEDON TENNIS	75.000	(U)
WINTER OLYMPICS	69.000	(E)
WOLFCHILD	47.000	(U)
WOLVERINE	99.000	(E)
WONDER BOY 5	49.000	(E)
WONDER BOY 6	telef.	
WORLD CUP USA 94	119.000	(E)
WORLD HEROES	125.000	(U)
WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	59.000	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	117.000	(U)
WORLD TOURN. SOCCER	79.000	(E)
WWF RAW	109.000	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	95.000	(U)
X-CALIBER 2099	129.000	(E)
XENON II	44.000	(E)
YOGI BEAR	114.000	(U)
YOUNG INDIANA JONES	97.000	(E)
ZERO TOLLERANCE	119.000	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	109.000	(E)
ZOO	47.000	(E)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

THE TOP GAMES



L. 109.000



L. 109.000



L. 119.000



L. 129.000



L. 99.000



L. 109.000



L. 125.000



L. 119.000



L. 119.000



L. 129.000



L. 149.000



L. 99.000



L. 119.000



L. 109.000



L. 89.000



L. 109.000



L. 119.000



L. 136.000



L. 89.000



L. 119.000



L. 119.000



L. 119.000



L. 109.000



L. 129.000

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO
 011-30.90.202 (r.a.)

FAX
 011-31.13.555

POSTA
QUEEN COMPUTER
 via Castelvoghera, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
 211503732

QUEEN SHOP
 corso Dante, 2 - 10134 TORINO
 telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelvoghera, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome	TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO		<input type="checkbox"/> PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO <input type="checkbox"/> ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE <input type="checkbox"/> ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100 <input type="checkbox"/> ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F. TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI TOTALE L.
indirizzo e numero civico	titolo programma	console	
C.A.P. città e provincia			
prefisso e telefono			
firma (di un genitore se minorenne)			

<input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE	L. 7.000
<input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE	L. 13.000
<input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.	L. 18.000
<input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR	L. 28.000

MC I prezzi possono subire variazioni senza preavviso



SOMMARIO



MEGA CONSOLE

N. 12 - Febbraio 1995

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga

In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti.

Hanno collaborato: Pier-Franco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Massimiliano "Juza" Diaco, Marco "Puck" Del Bianco, Paolo "Santaz" Santagostino, Alessandro "Sasha" Assi, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Damiano Desogus.

Progetto Grafico e Copertina: Stefano Cerioli

Grafica e impaginazione elettronica: Puntografica di A. Valenzano



Amministratore Unico: Giampietro Zanga

Direttore Editoriale: Filippo Canavese

Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco

Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano

Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Pubblicità: Nicola Corricelli

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Fax. 02/66011969

Redazione e Pubblicità: Via Edolo, 29 - 20125 Milano
Tel. 02/66981586 Fax 02/66981159

Prezzo della rivista: L. 6.000

Arretrato: L. 12.000

Abbonamento annuo (11 numeri): L. 44.000

Abbonamento Estero: L. 77.000

Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.

Impianti: Edit4 - Cinisello Balsamo (MI)

Stampa: Tiber - Brescia

La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470

Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano

Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da
Mean Machines Sega - Emap Images UK

Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.
Mega Console è una rivista indipendente non connessa alla Sega

Mega Console © 1995 Futura Publishing S.r.l. Tutti i diritti di riproduzione o traduzione di articoli o materiale fotografico pubblicato sono riservati.
Manoscritti, disegni e fotografie non si restituiscono.

© Futura Publishing S.r.l. - Milano 1995

MEGAMAIL

8 - 13

Il Mega 32X è una "sola" colossale o un add-on da favola? Può il Saturn competere con la Playstation o la console della Sony dominerà il mercato lasciando gli utenti Sega nella tristezza più completi? MBF riuscirà mai a consegnare la dannata Posta in orario?

MEGA CONSOLE AWARDS

14 - 16

Voi li avete votati e adesso ve li beccate in pieno effetto! Scherzi a parte, ecco i migliori giochi del 1994 scelti esclusivamente dai lettori di **Mega Console**. Qualche anticipazione? Due sole lettere: **M** e **K**...

16-BIT FUN

18 - 21

Tutte le novità dall'ultimo CES di Las Vegas per una console che, nonostante 32X e Saturn, vende ancora a tutta manetta! E ci sono un bel po' di titoli anche per Mega CD!

X-TRA

22 - 23

NBA Jam Tournament Edition!!! Il titolo più atteso dalla reda di **Mega** (non siamo riusciti a recensirlo proprio per un pelo) e molto altro...

SATURN ZONE

24 - 25

Due nomi su tutti: **Victory Goal** e **Daytona USA**, ovvero il gioco di calcio e la simulazione automobilistica migliori fra quelli mai usciti su un sistema da casa.

WALL STREET

88

Lo zio Giulio v'ha regalato una schifezza di cart a Natale? Vi siete comprati il Saturn e volete sbolognare Megadrive e Mega-CD? Volete barattare **Virtua Fighter** con **Alex Kidd in Miracle World**? bene, questo è lo spazio che fa per voi!

VIEWPOINTS

89

Viùpoinz, ovvero come rovinare un amicizia di anni per il globale di uno stupido gioco...

MEGATRIX

90-98

La solita caterva di trucchi e la prima parte della Guida a **Urban Strike!**
Non perdetevi il proseguimento sul prossimo numero di **Emsi!**

SATURN

GALE RACER
PANZER DRAGOON
TAMA

54 - 56
36 - 37
60 - 62





MASTER SYSTEM

DAFFY DUCK

82

BUTTATE L'OCCHIO QUA...

Attenzione, attenzione! Ricordiamo a tutti i lettori di **Mega Console** gli orari in cui telefonare in reda... Se desiderate avere informazioni, delucidazioni o chiarimenti sulle uscite di giochi, console, moto, dischi, film e compagnia bella, potete telefonare al numero 02/66981586 (e solo a questo numero!!!) il mercoledì dalle 15 alle 17. Se altresì volete qualche trucco, soluzione o consiglio su qualsiasi gioco uscito finora per Megadrive, Mega CD, Master System, Game Gear, Saturn o Mega 32X... Beh, i numeri di telefono sono gli stessi, ma l'orario è dalle 16 alle 18 di ogni venerdì. Occhio perché gli orari in cui chiamare sono SOLO quelli che trovate qui sopra, quindi non telefonateci alle 7:24 di domenica mattina per domandare quando uscirà **Virtua Fighter 2** sul Game Gear o vi obbligheremo a vedere per 17 volte di fila **Street Fighter: The Movie** con quel mito giovanile di Van Damme che urla "Teeeeeee!!!" con una smorfia d'antologia sulla faccia...



BUMPIN' & BOUNCIN'

Jingle bells, jingle bells, jingle all the way... No, non siamo ancora impazziti del tutto, non preoccupatevi... E' solo che la nevicata che ha coperto Milano in questi giorni ha riportato all'interno della reda il clima natalizio: così i Ravetto brothers hanno iniziato a scambiarsi regali, Bio Massa ha tirato fuori dalla cantina l'albero, Fabio D'Italia sta preparando il presepe e Simon sta organizzando il cenone di Capodanno. Sì, siamo dei simpaticoni, cosa volete farci? Chiediamo umilmente perdono e cogliamo l'occasione per salutare tutti i lettori che ci martellano con telefonate, fax, lettere e piccioni viaggiatori. Un paio di "kudos" vanno anche a Diego, che s'è sbattuto come non mai questo mese con immagini, riviste e gadget vari, al Giano e a quel beota di suo fratello (impara ad andare in snowboard, eheheh...), a Lucco, Drew, Salva, Ivan, Tome (gli Alkaholics), a Zago, sua cugina e il ragazzo di sua cugina, a Paolo "l'uomo di gomma" e a Max, al Kamikaze e al London Pub, al flipper della **Famiglia Addams** (oh raga, provatelo se lo trovate in sala giochi perché è una vera bomba), a Tomba e all'AM3 per **Rally 1995**. Bella lì fratelli, quest'anno colpiremo duro...

COIN-OP

SEGA CHAMPIONSHIP RALLY 1995

34 - 35

MEGA-CD

BC RACERS	50 - 52
CORPSE KILLER	38 - 39
LOADSTAR	63
MIDNIGHT RAIDERS	43
MIGHTY MORPHIN'	
POWER RANGERS	33
THE LAWNMOWER MAN	86

MEGA 32X

36 GREAT HOLES	44
AFTERBURNER	48 - 49
COSMIC CARNAGE	66 - 68
MORTAL KOMBAT II	28 - 29
MYST	26 - 27
SPACE HARRIER II	64 - 65

MEGADRIVE

DAFFY DUCK	80 - 81
DESERT DEMOLITION	46 - 47
JELLY BOY	72 - 75
RADICAL REX	70 - 71
STRIKER	40 - 42
THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN	30 - 32
YOGI BEAR	58 - 59
YU YU HAKUSHO	76 - 78

GAME GEAR

DAFFY DUCK	82
WWF RAW IS WAR	84 - 85

44.000 lire

per un anno

di Mega

Console

Ritagliare e spedire il coupon in busta chiusa a: Futura Publishing - Via Edolo, 29 - 20125 Milano

**Sì desidero abbonarmi a MEGA CONSOLE
per un anno (11 numeri)
a lire 44.000 anziché lire 55.000**

Nome e cognome _____
Via e numero _____
CAP _____ Città _____
Prov. _____ Telefono (_____) _____
anno di nascita _____

MODALITÀ DI PAGAMENTO

☐ Allego assegno N° _____
della banca _____

☐ Ho effettuato il pagamento sul
c/c postale n° 27585207 inte-
stato a Futura Publishing
s.r.l. - Milano (allego
fotocopia della
ricevuta)

MC12

Abbonarsi a Mega Console vuol dire:

- E**ssere sempre informati sulle novità e sul meglio per la tua console
- A**vere la certezza di ricevere, comodamente a casa propria, la rivista
senza rischiare di perdere nemmeno un numero
- R**icevere 11 numeri della rivista con uno sconto del 20% sul prezzo di
copertina che resterà invariato per tutta la durata dell'abbonamento

THE NEXT NEXT GENERATION

Ok, è uscito il Saturn. E' uscita la PlayStation. Pensavate forse che la nuova generazione del divertimento elettronico fosse finalmente arrivata, vero? Sbagliato, fratelli. La nuova generazione è già vecchia. "Addetti ai lavori", infatti, stanno volgendo l'attenzione verso la successiva, a 64-bit, che ovviamente promette di rendere obsoleta quella a 32-bit che si è appena affacciata. Altro giro, altra corsa: ciapa il codino e vinci una corsa gratis...

Prendiamo la Nintendo, ad esempio, che sta tentando di anticipare a maggio/giugno il lancio dell'Ultra 64 per ridurre lo svantaggio temporale già accumulato nei confronti di Sony e Sega. Il nuovo che avanza: troverà spazio? Sempre nel corso del '95, la 3DO Company commercializzerà una nuova console a 64-bit e un upgrade per 3DO che secondo le prime indiscrezioni dovrebbe ridicolizzare la PlayStation in termini di gestioni di poligoni e palle varie.

E la Sega? C'è, c'è, state tranquilli. Il suo partner numero uno, l'Hitachi, è già al lavoro sul chipset di quello che potrebbe costituire:

- a) il cuore di un eventuale upgrade a 64-bit per Saturn
- b) la CPU di una nuova macchina (Saturn 2?)
- c) chip aggiuntivi su cartuccia per Saturn (vedi Virtua Racing Deluxe per Megadrive).

- d) nuovi sistemi da bar ultra-potenti (Model 3)

I nuovi SH3 potranno calcolare dai 60 ai 100 MIPS, mentre gli SH4 - anch'essi in fase di sviluppo - saranno in grado di computare dai 200 ai 300 milioni di istruzioni al secondo. Sospetto che i nuovi sistemi ludici che li incorporeranno saranno leggermente più potenti della mia calcolatrice omaggio del Dash in polvere.

Anche il mercato ortofrutticolo è in subbuglio: la Apple ha stretto un accordo con la Bandai per la produzione di una poderosa console a 64-bit basata sulla tecnologia Power PC, il cui lancio è previsto entro la fine del 1995. Come si dice: se non puoi batterli, alleati con loro... Comunque vada a finire, la Mela si troverà in buona compagnia: pare infatti che anche Capcom e Taito, stiano valutando l'ipotesi di scendere direttamente in campo. Ebbene sì, le due compagnie potrebbero lanciare delle console compatibili al 100% con i rispettivi sistemi da bar (Neo Geo CD docet).

Standard unico? Non direi. Stiamo andando nella direzione opposta: se continua così, tra poco ogni software house avrà la propria console...

AAAARGH! Basta! A tutto c'è un limite... Per una volta, piantiamola di guardare sempre al domani, di posticipare all'infinito il tempo del divertimento. Divertiamoci, qui e ora: software e hardware non mancano. Saturn e 32X sono una splendida realtà: se continuiamo a ricamare ipotesi sulla prossima generazione del divertimento interattivo, rischiamo di non accorgerci di quella attuale... Sarebbe una grave perdita.

Gente: ora, o mai più.

Consolisticamente vostro,
MATT BITTANTI

AIPA! AIPA!

Caro MBF, è la seconda volta che ti scrivo, e questa volta lo faccio per una precisazione che riguarda Sonic & Knuckles. Naturalmente non condivido il voto che gli avete dato - visto che certamente meritava di più - ma non è di questo che voglio parlare. Quello che voglio dire è che Sonic & Knuckles può essere considerato la parte mancante di Sonic 3, visto che amplia e corregge tutti i difetti del sopracitato gioco. L'unione tra i due dà vita al mastodontico Sonic 3 & Knuckles (ben 34 megabit, contro i 32 di Donkey Kong Country), che può essere considerato il più "grosso" platform game mai uscito su una console a 16-bit (non è vero: i platform per Neo Geo, console a 16-bit della SNK, sono anche più "cospicui"... - Ndr) e il primo gioco contenuto su due cartucce. Ora vi illustro come sono arrivato a queste conclusioni: innanzitutto potete scegliere tra tre personaggi, ovvero Sonic, Tails (ecco che fine aveva fatto: si può usare solo se unite Sonic 3 a Sonic & Knuckles, e se continuate a leggere, capirete che nel gioco c'entra anche lui!) e Knuckles, e ognuno di questi personaggi è dotato di caratteristiche proprie. Inoltre, alcuni degli errori presenti in Sonic 3 sono stati modificati (vedi il cartello che cade dietro le palme nel primo livello, la valanga dell'Ice Cap etc.) e ulteriori migliorie sono state apportate in tutti i li-

velli, senza contare che il finale di Sonic 3

è stato corretto in modo tale che l'azione proseguisse nella Mushroom Hill, per altri otto grandissimi livelli. L'inizio di questa zona è stato modificato: in una delle tane di Knuckles presenti troverete infatti un altro anello gigante lampeggiante che vi teletrasporta nell'Hidden Palace (11° zona), sede di uno degli smeraldi da rintracciare. Se prendete gli smeraldi del Chaos nei primi sei livelli, questi passeranno attraverso lo smeraldone e diventeranno Super Emeralds, anche se all'inizio saranno di pietra. A questo punto basterà

saltare sopra uno di questi, a scelta, per accedere ad un bonus differente. Completando in modo positivo questo stage, lo smeraldo diverrà attivo e interagibile: prendeteli tutti e sette ed attiverete il Roster Emerald, che vi darà non dei semplici super





corsi di ogni zona (e ce ne sono sempre un fottio a disposizione), dato che con Tails potete accedere a zone inaccessibili ad altri e con Knuckles si scoprono delle sezioni del tutto inedite. La trama si sviluppa col progredire del gioco e questo è veramente il massimo, almeno per un fan di Sonic come me.

Non voglio svelare ai lettori tutte le sorprese, ma vi dico solo che proseguendo nel gioco verrete alle mani con Knuckles (se giocate con Sonic o Tails) e con, indovinate un po', Metal Sonic (che vi affronta prima sulla macchina nella Green Hill Zone, poi in Metropolis Zone, infine faccia a faccia)! Gli ultimi boss sono a dir poco eccezionali e soprattutto difficili da battere. Cosa mi resta da dire? In questo caso, tutti i bonus stages sono disponibili (alcune musiche cambiano), il salvataggio si rivela provvidenziale (ecco perché l'avevano messo in Sonic 3!!!) e completando la finestra di gioco si potranno ammirare le foto del personaggio con il quale avete completato il gioco (mitiche quelle di Knuckles). Conclusione: Sonic & Knuckles è un divertentissimo gioco ed è programmato divinamente.

Andrea Pozzi

PS: Vorrei sapere se uscirà una nuova avventura di Sonic per 32X (checka X-tra, brother... NdMBF)

Non sei stato il solo a

lamentarti per il giudizio che abbiamo dato a Sonic & Knuckles (un altro Andrea, che fa Strazzoni di cognome e che abita a Castelvetro, commenta così il voto di MC: "secondo me siete stati troppo duri con Sonic & Knuckles, il migliore platform della serie"). Effettivamente, l'ultimo divertissement Sega non ha ancora finito di palesare le sue sorprese. Una di queste - la compatibilità esistente tra Sonic & Knuckles e Sonic Spinball/Sonic 1 - basterebbe da sola a far guadagnare al giochillo almeno un punto globale in più.

Ma quello che mi preme sottolineare in questa sede è che l'analisi di Andrea è semplicemente splendida e merita di essere approfondita..

Sonic & Knuckles non rappresenta solo una semplice integrazione a Sonic 3, ma è anche la chiave di volta che dà un senso di compiutezza all'intera epopea sonichiana. Non solo in quanto interagisce con tutti i giochi ispirati a Sonic mai usciti per Megadrive (eccezion fatta per lo spin-off Mean Bean Machine, ma - ehi - in fondo è un puzzle game e qui stiamo parlando prevalentemente di platform), ma anche perché illumina alcune zone d'ombra dei precedenti giochi, li rinnova senza stravolgerli, li completa senza snaturarli. Il Sonic Team, -

come Tarantino in ambito cinematografico - ha creato un universo parallelo regolato da leggi di intercambiabilità e di rimando. Citazioni che diventano autocitazioni, corsi e ricorsi che diventano corse e rincorse al bonus più ardito. Ed allora ecco che i film di Tarantino come i platform di Sonic diventano pezzi di un mosaico che acquistano un ulteriore - ma non definitivo - margine di senso alla luce di un tutto che è costantemente messo in discussione.

E così Chris Penn - lo spietato Nice Guy Eddie de Le lene (a proposito, non ho ancora capito chi gli spari, alla fine) - si reincarna in un tutore della legge in Una Vita al Massimo. Christopher Walken, alias Vincent Cocotti - l'avvocato mafioso che fredde Dennis Hopper al termine del monologo sui "siciliani negri" - diventa, attraverso un processo quasi speculare, il Capitano Koons di Pulp Fiction che consegna l'orologio d'oro al giovane Butch dopo un altro, epico, monologo. In Le lene, il boss Joe Cabot (Lawrence Tierney) domanda a Mr. White/Keitel a proposito della sua partner, Alabama, che, guarda caso, è il nome del personaggio interpretato da Patricia Arquette in Una Vita al Massimo. E non è finita, perché si scopre anche che Michael Madsen (Mr.

poteri, ma degli Hyper Poteri: i nostri eroi si trasformeranno così in Hyper Sonic, Super Tails (visto che c'entra!) e Hyper Knuckles (con i sette smeraldi del Chaos, Sonic si trasforma in Super Sonic e Knuckles in Super Knuckles, Tails invece non si trasforma). Naturalmente, questo non avviene se giocate a Sonic & Knuckles da soli. Gli Hyper personaggi non sono semplicemente invincibili e superveloci, ma ognuno di essi possiede anche una mossa speciale che descriverò più avanti. Un'altra introduzione grandiosa è quella dei finali parziali. Se non finite il gioco con tutti e 14 gli smeraldi, non vedrete la fine completa!

A seconda del numero di smeraldi raccolti, accederete a dei finali differenti, tre in totale (3 per Sonic, 3 per Tails e 3 per Knuckles, tutti stupendi). A seconda del personaggio che scegliete, ci sono 14 zone per Sonic, 13 per Tails e 12 per Knuckles. Sonic ha un livello disponibile in più, la Doomsday Zone, alla quale potete accedere solo se si trasforma in Super o Hyper Sonic. Knuckles invece fa una zona in meno perché la sua avventura si svolge dopo quella di Sonic 3 ed è del tutto diversa. La cosa divertente è che giocando da soli a Sonic & Knuckles, non vedrete mai la fine completa! Per ogni personaggio cambiano i per-

Blonde in *Le Iene*) è il fratello del John Travolta di *Pulp Fiction*. I personaggi che interpretano sono, rispettivamente, Vic e Vincent Vega. Tom Sizemore - Jack Scagnetti in *Natural Born Killers* - è citato come Seymour Scagnetti in *Le Iene*, ed appare anche in *Una Vita al Massimo* nei panni di un poliziotto.

La valigetta piena di cocaina di cui si impossessa Clarence/Slater in *Una Vita al Massimo* ritorna, sotto altre spoglie, in *Pulp Fiction*, dove rappresenta l'elemento attorno al quale ruota l'intera vicenda. Eccetera eccetera...

E' lo stesso procedimento usato nei videogiochi del porcospino blu, come tu stesso hai osservato.

Ma la grande forza di *Sonic & Knuckles* (l'elemento di continuità e la funzione di integrazione/completamento) costituisce allo stesso tempo il grande limite del gioco. Lo sfruttamento pressoché totale dell'engine grafico di *Sonic 3*, per quanto legittimo, ha limitato le possibilità di espressione artistica del *Sonic Team*, che si è limitato ad aggiungere molto in quantità ma non troppo in qualità. Esteticamente parlando, *Sonic & Knuckles* ricalca un po' troppo *Sonic 3*, tanto da spingere molti, tra cui tu stesso, a considerarlo il suo ideale completamento prima di un gioco essenzialmente autonomo in sé.

Già, ma allora ne consegue che *Sonic 3* era incompleto.

Già, ma allora ne consegue che ho pagato il doppio per avere non due, ma un solo gioco... Mmm, sento puzza di

rip-off...

C'è di più: Andrea parte dal presupposto che chi abbia acquistato *Sonic & Knuckles* posseda anche i precedenti titoli ispirati a *Sonic*.

Beh, questo è tutto da dimostrare...

Riconosco che in *Sonic & Knuckles*, come nei film di Tarantino (ho in mente soprattutto *Pulp Fiction* e *Le Iene*; *Una Vita al Massimo* è stato diretto da Tony Scott che ne ha stravolto la struttura "a singhiozzo" e in *Natural Born Killers*, dopo essere passato sotto il tritacarne di Stone, è restato ben poco del genio di Quentin), i registi/programmatori hanno dimostrato di strafotter-sene della linearità narrativa/ludica: così come in *Pulp Fiction* siamo costantemente sbattuti avanti e indietro nella storia (che si conclude effettivamente a metà film), giocando a *Sonic & Knuckles* in simbiosi con gli altri episodi procediamo a salti, in barba ad ogni legge cronologica e meramente sequenziale. Già, ma ripeto: chi non possiede gli altri episodi (o non ha visto gli altri film, è lo stesso), certe finenze non le può apprezzare e si ritrova tra le mani un buon platform, ma niente più...

E allora perché non buttarsi su *Ristar*? Sono d'accordo, non si tratta di un capolavoro assoluto, ma ha il grande merito di rappresentare qualcosa di nuovo nel panorama dei platform Sega, monopolizzati da oltre un lustro dal porcospino blu (dimentichiamoci di *Pulseman*, una meteora in tutti i sensi). Sul piano grafico, poi, *Ristar* non uscirebbe certo sconfitto in

un duello con *Sonic & Knuckles*, anzi: gli effetti di trasparenza sono splendidi, e i sei strati di parallasse emulano piuttosto bene l'effetto di profondità. La colonna sonora, poi, a me è piaciuta un casino. Ma se parliamo di soluzioni estetiche di grande effetto, è obbligatorio citare *Earthworm Jim*, un tour-de-force audio-visivo che ha semplicemente sbriciolato la concorrenza (non a caso, il mega platform di David Perry si è aggiudicato il Mega Console Videogame Award per la colonna sonora, ed è arrivato secondo in tre categorie - miglior gioco, miglior platform e miglior grafica dell'anno!). Insomma, quel verme di Jim ha dato una bella lezione ai cosiddetti "grandi": Mickey Mania e lo stesso *Sonic & Knuckles* ne sanno qualcosa.

VIDEOGIOCHI ANIMATI: CHE FARE?

Cara redazione di Mega Console, chi di voi ha visto la serie animata di *Sonic*? Qui da queste parti pare che sia l'unico, sarà perché la Fininvest ne ha trasmesso solo qualche puntata, per lo più in orari assurdi (tipo alle 6 e mezza del mattino!). Comunque sia, io

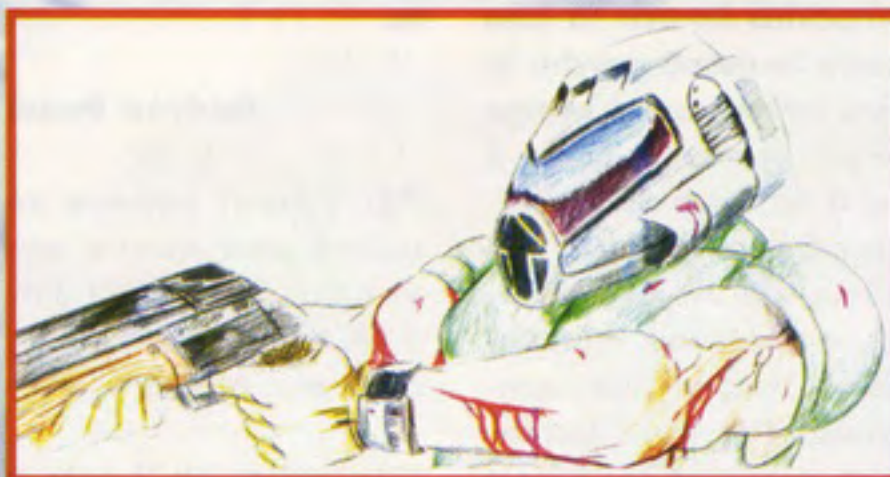
mi alzo molto presto e ho avuto modo di vederla (e di "gustarmi" la sigla, cantata da CDA!). Complessivamente non è male, ma non è molto fedele al videogioco da cui trae ispirazione: *Sonic* è come lo ci si aspetterebbe (esibizionista, vanitoso e arrogante, cioè), lo stesso dicasi del piccolo e piagnucoloso *Tails* (qui scheggia: che squallore!). Il Dr Robotnick (abbreviato in Dr. Nick) è abbastanza cattivo, ma tutto il resto non mi convince affatto: i Badnik sono stati sostituiti dai Megarobots (tutti rigorosamente uguali, avete presente quelli di *She-Ra*?), al posto di Amy, la riccia (non dico porcospina, perché in questo cartone animato *Sonic* viene chiamato sempre "riccio") c'è una scoiattolina (notevole corpicino!) di nome Sally. Ma dove sono saltati fuori gli altri personaggi? Lo scoiattolo Antoine (pr. Antuan) pusillanime guardia del corpo della principessa, il Tricheco Rotor (l'Archimede Pitagorico della situazione), la coniglietta semibionica Bunny (che chiama tutti Zuccherio o Zuccherino) e l'aiutante del Dr. Nick, il bruttissimo Cacciotta (no comment!). In attesa che trasmettano la serie in un orario più decente, mi potreste chiarire un po' le idee?

Il solito tizio di Conegliano (TV) che non si firma mai...

Siamo ormai così abituati a sorbirci serie animate ispirate a videogames (vedi *Super Mario Bros* o *Dragon's Lair*, per citare due casi illustri) da non riflettere sul fatto che si tratta di un'operazione estremamente contraddittoria. Ma come? - direte voi - dopotutto abbiamo sempre a che fare con uno schermo televisivo, fruito prima come monitor per il Megadrive e poi come televisione in quanto tale. In realtà, l'espianto/trapianto è frutto di una contraffazione: il videogioco, per sua natura interattivo, viene trasformato in qualcosa di ininterattivo, di passivo, cioè in un cartone animato. Una vera contraddizione in termini.

Le conseguenze sono tutt'altro che positive: nel tentativo di dare uno spessore e una profondità al protagonista di un videogioco per trasformarlo in un personaggio da cartoon, lo si spoglia della sua peculiarità di sprite, lo si impoverisce, lo si mistifica attribuendogli caratteristiche diverse da quelle originarie per evidenti esigenze legate alle caratteristiche proprie del mezzo televisivo rispetto a quello videoludico.

Non è un mistero che la decontestualizzazione di un soggetto quale *Sonic* è motivata da una banalissima operazione di marketing. Se piace il videogioco, piacerà il cartone, che è un ottimo veicolo di pubblicità per la Sega e un buon pretesto per interrompere ad intervalli regolari il flusso pubblicitario catodico.



PERICOLOSO!!!



Non voglio soffermarmi qui sulla qualità dei cross-over, ma semplicemente ribadire che rispetto all'originale da cui si ispirano, non sono che una adulterazione. Siamo ancora molto lontani dall'opera totale che fonderà assiede diverse forme d'espressione artistica, pur conservando le specificità di ognuna. Non ha quindi molto senso sorprendersi dell'alterità che sussiste tra il Sonic-videogioco e il Sonic-cartoon, perché nonostante l'apparenza, si tratta di due prodotti che non hanno nulla in comune.

A questo punto potete stare al gioco - e quindi vedere il cartone animato con la consapevolezza dell'inganno di fondo - oppure rifiutare radicalmente il ricatto e non fruirne del tutto, rifiutandovi di farvi tar- gettare come carne da macello pronta ad ingollare qualsiasi spin-off, alimentando gli stereotipi sul videogiocatore idiota ed alienato... Fate vobis...

PS: Rileggendo il tutto, mi sono accorto di aver esagerato un po': Chomsky, in confronto, sembrerebbe un moderato... Sia ben chiaro che il fenomeno descritto vale in entrambi i sensi: chi pensa che giocando a Batman Returns su MD possa rivivere le stesse emozioni provate vedendo il film di Burton (e per converso, chi guarda il film di

Burton pensando di sperimentare le stesse emozioni provate leggendo il Batman di Miller), è un ingenuo. Sono contrario di natura a queste contaminazioni... Anyway, trevisano, se cerchi altri cartoni animati ispirati a videogiochi di successo, ti consiglio di munirti di antenna parabolica e ricevitore: c'è solo l'imbarazzo della scelta. Qualche esempio? Dunque, su SAT 1 potresti seguire Bucky O'Hare, mentre su The Children Channel ti cuccheresti Dungeons & Dragons, nonché Cadillacs and Dinosaurs e Eek! The Cat (questi ultimi sono nati originariamente come fumetti, mentre D&D come gioco di ruolo, comunque). FilmNet, infine, trasmette la serie di Sonic The Hedgehog ad orari decenti (le due del pomeriggio) e quella di Bonkers, un cartoon disneyano recentemente trasformato in un platform game (vedi Mega Console #11).

SEGA VS COMMODORE (?)

Super Redazione di Mega Console, ho 20 anni e posseggo un Megadrive + Mega CD da circa un anno. Prima di passare al succo della missiva, vorrei complimentarmi con voi per la stupenda rivista: è praticamente perfetta... ma ora basta con i complimenti o vi esaltate troppo... Vorrei rispondere a Mega Killer alias Luca Donato e alla sua lettera pubblicata sul numero 8 di Mega Console. Caro Luca, non ti conosco e non so la tua età,

sono comunque d'accordo con te quando dici che la Commodore è riuscita nel suo intento, cioè fallire. Ma di chi è stata la colpa? Lo dico io, della pirateria, del continuo espandersi del mercato videoludico, quindi ti invito a non offendere una macchina e una società (la Commodore) che in passato ci ha regalato il mitico C64 e l'Amiga, mentre tu giocavi ancora con i prodotti della Chicco. Ai quei tempi Megadrive e Mega CD non esistevano neppure. E' chiaro che col passare del tempo sono uscite macchine via via più potenti e più sofisticate e la Commodore non ha tenuto il passo, ma non mi sembra questo il modo di discutere. Per quanto riguarda il confronto tra CD32 e Mega CD vorrei dire che Microcosm su CD32 è un gran gioco, veloce, giocabile, dai colori accesi, mentre su Mega CD è un vero aborto, grafica pessima, sonoro scandaloso e giocabilità infima(Er... Su una cosa siamo tutti d'accordo: Microcosm resta una porcata all'ennesima potenza, sia sul CD32 come sul MCD. E' la negazione stessa del videogioco inteso come divertimento interattivo.... - NdMBF). Poi, siamo sinceri: quanti giochi con la "G" maiuscola sono usciti per Mega CD? La maggior parte sono conversioni di titoli da cartuccia! Conclusione: il rissoso sei tu e non Stefano Bessi...

Massimo Bosi

Cenobitica redazione, chi vi scrive è un ragazzo di 16 anni, felice

possessore di un intramontabile Megadrive. Per non consumare decine di pagine in complimenti, li sintetizzo tutti in un'unica frase: siete galattici!

Caro Matteo, mi rivolgo a te per discutere di un argomento che mi fa girare gli attributi. Alcune riviste concorrenti, specie quelle che trattano i computer, parlano dei videogiochi per computer come se fossero il top, quasi che le console non valessero nulla. Mah, sono indeciso se spedirgli in redazione un pacco esplosivo oppure se organizzare un attentato con tanto di bazooka!!!

Scherzi a parte, è impensabile confrontare i giochi per computer a quelli per console: non avrebbe senso paragonare il software per Amiga a quello per Megadrive, visto che il 16-bit Sega surclassa di brutto il 16-bit Commodore. Se gli ultras amighisti non ne fossero convinti, li invito a rispondere a queste domande:

1) Citate un platform che gira sul 500 che possa vantare la stessa giocabilità e la stessa grafica di titoli come Earthworm Jim o Sonic III. Zool? Non scherziamo. Quella ciofeca di Superfrog? Ma fatemi il piacere!

2) Passiamo ai picchiaduro (e qui già sento le urla di disperazione degli amighisti italiani). Per MD ci sono giochi fantastici come SSF2 o MK2 (disponibile anche per Amy - NdMBF), o, se preferite, quelli a scorrimento come la galattica serie di Streets of Rage (1, 2 & 3). Su Amiga, invece, ci sono solo una serie di beotate pazzesche: Body Blows Galactic, Full

Contact e quella porcheria del primo Street Fighter II, realizzato malissimo.

3) Sparatutto: per il 500 esiste qualche buon titolo che mi ha abbastanza divertito, ma niente a che vedere con capolavori del calibro di Sub Terrania, X-Ranger o Thunder Force III e IV.

4) Concludo in bellezza citando alcuni titoli sportivi che hanno fatto la storia del Megadrive e che non temono rivali: NBA Jam, John Madden, NHL, FIFA Soccer '95, Virtua Racing, Pete Sampras Tennis. Figuriamoci se il 500 con quei tioletti che si ritrova, tipo Super Basket, F17 Challenge o 3D World Tennis (ingiocabilissimo) possa pensare di imporsi come macchina da gioco.

Comunque, dopotutto l'Amiga non è proprio una feticchia, anzi, qualche buon gioco lo possiede e non nascondo che mi sono parecchio divertito giocando a Future Wars, Cannon Fodder o Dune, ma - questo è il punto - vanta troppi pochi titoli che rientrano nell'ambito delle "esperienze da provare". Un'altra macchina che proprio non mi piace è il PC.

Ok, ok, non mi sono bevuto il cervello, voglio solamente dire che il PC è un computer potente, ha un'ottima grafica, ma i suoi giochi si riducono tutti ad essere Rpg, avventure grafiche, giochi di strategia e simulazioni varie. C'è chi spende milioni pensando di avere una macchina da gioco galattica e poi non ha uno sparatutto decente, un bel gioco sportivo, un buon picchiaduro...

La varietà dei giochi per console è molto più ampia rispetto a quella dei

computer, quindi invito tutti coloro che stanno valutando l'ipotesi di comprare un PC per giocare di lasciar perdere e di comprare piuttosto un Saturn o l'Ultra 64.

Caro Teo ti saluto e ti prego di rispondermi quanto prima.

16 mega di saluti da...

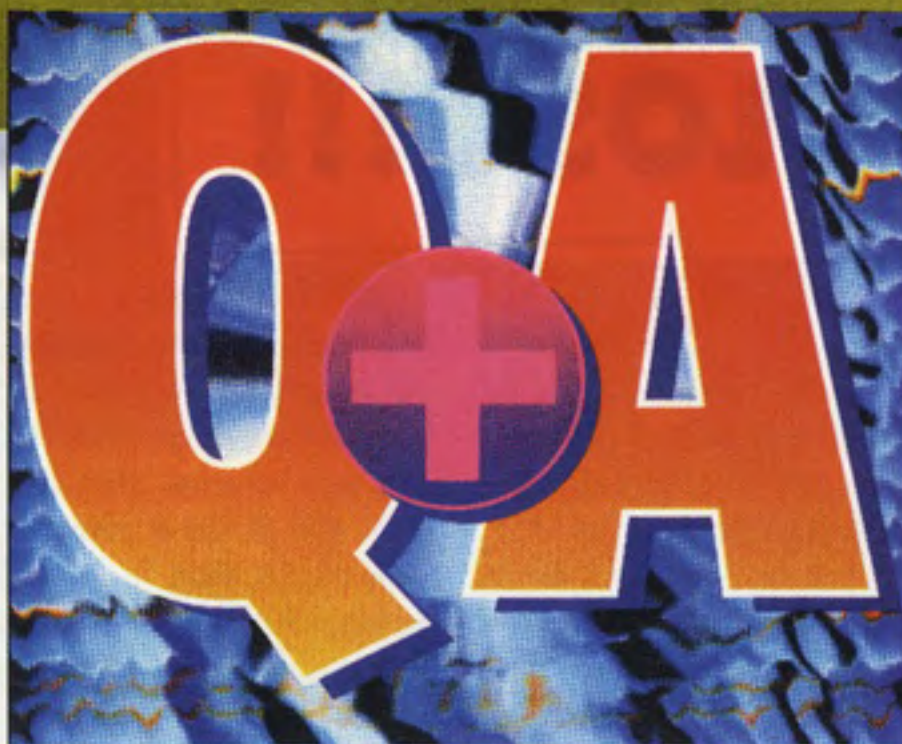
Domenico Candeloro
(Reggio Calabria)

Da che mondo è mondo, le rubriche epistolari hanno sempre ospitato missive di lettori desiderosi di manifestare il proprio ego denigrando il sistema ludico avversario. All'asilo si diceva "la macchina del mio papà è più veloce della tua", e l'altro ribatteva "sì, ma quella del mio papà è più grossa", "ah, sì? Ma il mio papà è più grosso del tuo e spacca la faccia al tuo quando gli pare e piace", concludeva dogmaticamente il primo. A quel punto il simpatico incontro dialettico si trasformava in uno scontro fisico con reciproco scambio di pestoni sul naso. Puntuale l'intervento della maestra che agganciava i due per l'orecchio castigandoli in maniera atroce: niente budino al termine del terribile rancio quotidiano. Nella peggiore delle ipotesi, i due finivano confinati in brandina per un paio d'ore e lì erano cacchi amari, soprattutto quando il resto della classe se la spassava con il pongo. Scusate la divagazione, ma Massimo ha parlato della Chicco ed è stato subito flashback.

Riassunto delle puntate precedenti: tra Donato e Besi ormai è guerra aperta.. Gli interventi della diplomazia, come

in Somalia, Rwanda, Bosnia etc., non sembrano sortire alcun effetto positivo. Ma se Massimo cerca di calmare le due parti, Domenico getta benzina sul fuoco: non è certo il modo per spegnere un incendio, o sbaglio? Due osservazioni, una per ciascuno.

Massimo: la Commodore non è fallita per colpa della pirateria, ma per una serie di scelte di mercato del tutto irrazionali e paurosamente fallimentari. Domenico: er, ho perso un passaggio: dici che è impensabile paragonare i giochi per console a quelli per computer, e poi la tua lettera si riduce ad un confronto tra il software dell'Amy e quello del Megadrive... Predichi bene, ma razzoli male. Il fatto che le riviste che si occupano di computer avanzino pretese di superiorità sulle console mi sembra normale: ognuno tira acqua al suo mulino, ovviamente. I computer non sono nati come macchine da gioco né lo sono diventati con il passare degli anni, nonostante l'evoluzione del mercato. Ma questo non significa che ci si possa divertire anche con un PC... Il tipo di software per computer è sostanzialmente diverso - sottolineo diverso: né migliore, né peggiore - rispetto a quello per console. Io preferisco Ridge Racer a NASCAR, però l'uno non esclude l'altro. Quando parli di varietà di titoli per console sorrido: da qualche anno a questa parte, la stragrande maggioranza dei titoli prodotti sono dannati picchiaduro ad incontri. Alla faccia della varietà...



GARFIELD

Caro MBF, come ti butta? Direi bene, a giudicare dalla qualità di Mega Console: ogni mese che passa la rivista migliora quel tanto che basta per surclassare la concorrenza anche se non mi è andata giù la mossa di ridurre le pagine dopo che le avevate aumentate. Tuttavia trovo che Mega sia l'unica testata italiana fatta da gente veramente competente, che non si vergogna a parlare di videogiochi e che ha il coraggio di sparare a zero su un gioco quando è brutto, invece di dargli un 80% di comodo come fanno tutte le altre riviste. La ragione per cui vi scrivo è che ho una serie di domande per il mitico MBF, ma prima volevo salutare i grandissimi Ravetto Bros, che stanno facendo un ottimo lavoro anche su Mega: continuate così, raga!

- 1) Che differenza c'è tra la versione CD di Ecco 2 e quella su cart?
- 2) Vale la pena di comprare NBA Jam CD se possiedo già quella su cartuccia?
- 3) Cosa ne pensi di Kick Off 3?
- 4) Ho visto al bar un bellissimo sparattutto che si chiama Virtua Cop: lo convertiranno per Mega CD o Mega 32X?

5) Perché non fate recensioni dei titoli della PlayStation?

6) E' meglio Maximum Carnage o Wolverine: Adamantium Rage?

7) Ho visto un gioco chiamato Crusader of Centy nei negozi: si tratta forse di Ragnacenty 2?

8) Quando diavolo esce Phantasy Star IV in inglese? Sono mesi che aspettiamo, ormai!

Vi saluto, rinnovando i miei complimenti alla vostra/nostra splendida rivista!

Alessandro Pattini

1) La versione su CD di Ecco 2 contiene la bellezza di 20 minuti di FMV, animazioni 3D nonché... il primo Ecco The Dolphin!

2) Bah, io aspetterei NBA Tournament Edition, piuttosto...

3) Kick Off 3 è uno dei giochi di calcio più brutti che abbia mai visto su Megadrive

4) E' previsto per Saturn, insieme a Wing War e, forse, a Desert Tank. Dubito che lo vedremo per i sistemi a 16-bit Sega...

5) Checka Super Console, fratello: la nostra rivista gemella ha deciso di ospitare anche sistemi da gioco come PlayStation e 3DO...

6) Beh, graficamente parlando, direi che Wolverine si impone di brutto su Maximum Carnage, ma quest'ultimo è più giocabile. Tra i due sceglierei Wolverine, comun-

CAMPIONAMENTI

"Se volete un mago esorcista, potete contattare il mago Toni che sarà lieto di essere vostro ospite a pranzo."

(Pier Paolo Iarussso, 15 anni)

"Se MD+MCD danno un "quasi 32-bit", è vero che MD+MCD+MD32 danno un quasi 64-bit?"

(Fabio Maresca, Napoli, 15 anni)

"Pss, MBF... MBF... venga... venga, MBF"

(Lobo)

"Domani sarò sicuramente interrogato in storia e se mi mamma mi becca a scrivervi, sono fritto!"

Luca Milasi (Roma)

"Vorrei porre al mondo questo quesito: se la tuta di Diabolik è tutta intera, come cavolo fa ad entrarci? Avete mai visto una lampo, una chiusura di qualche tipo? Poi... Come diavolo ha fatto a costruire quei miliardi di rifugi?"

(Romano Yuri, Il Difensore della Grammatica)

"Se la Nintendo vuoi eliminare, solo per la Sega devi lavorare"

Simone Marzocchi, Riccione (RI)

(vicecampione italiano di pattinaggio artistico su rotelle)

"Perché continuano a costruire case dappertutto? Perché non c'è più spazio per l'erba?"

(Stefano "Ryu" Colzani)

que...

7) No, più semplicemente *Crusader of Centy* è il titolo della versione americana di *Ragnacenty*. La cosa divertente è che negli States è stata distribuita dalla Atlus e non dalla Sega, che evidentemente si vergogna a commercializzare RPG...

8) *Phantasy Star IV* (24 Mbit) uscirà a febbraio.

PEANUTS

Caro MBF, come ti butta? A me va troppo bene! Ho appena finito di leggere il numero #11 di Mega Console, quello con Doom in copertina, e ho deciso di scriverti per dirti che siete troppo grandi e per scaricarvi



addosso un listone di domande colossali, consapevole che gli unici che ci capiscono veramente qualcosa di videogiochi in Italia siete voi:

- 1) E' meglio la versione SNES o quella Megadrive di Samurai Spirits?
- 2) Quali differenze ci saranno tra la versione di Mortal Kombat 2 per MD e MD32X?
- 3) Vedremo mai il seguito di Mazin Saga?
- 4) Qual è il migliore platform per Mega CD?
- 5) Perché non lanciate una nuova rivista dedi-

cata alla Playstation e la chiamate Hyper Console?

6) Perché il Jaguar fa così schifo? Un saluto a tutta la redazione dal vostro...

Luciano Grassi
Genova

- 1) Direi la versione Megadrive, che vanta sprites di dimensioni maggiori. Le due conversioni restano entrambe molto giocabili...
- 2) La versione per 32X di Mortal Kombat 2 include tutte le animazioni del coin-op, il doppio dei colori su schermo della versione MD, fondali meglio realizzati, nuove intro. MK2 per 32X sarà disponibile a mar-



zo.

- 3) No, però i combattimenti di Cosmic Carnage per 32X (soprattutto quando scegliete

DAI, LEGGI QUI!

Mega Mail - Mega Console
Futura Publishing
Via Edolo, 29
20125 Milano

Q&A - Mega Console
Futura Publishing
Via Edolo, 29
20125 Milano

Fax: 02/66981159

Talmac) ricordano un casino quelli di Mazin Saga.

4) Mickey Mania non è male e anche Flink è molto carino... Ma è in arrivo Earthworm Jim CD!

5) Beh, in effetti Super Console è diventata una specie di Hyper Console...

6) L'Atari non è la Sega, fratello...



DISTRIBUZIONE VIDEOGIOCHI, CONSOLE, ACCESSORI

Vendita all'ingrosso
riservata ai Rivenditori.
Disponibilità immediata
di oltre 5.000 articoli in

" PRONTA CONSEGNA "

Contattaci, non rimarrai deluso...

TEL. 06/53.51.02 FAX 06/58.20.14.65 ROMA



Tattaratah! Benvenuti alla prima edizione dei Mega Console Videogame Awards, gli oscar videludici assegnati ai migliori titoli del 1994 dai lettori della più autorevole testata

Sega in Italia.

Meno Tre... Due... Uno... Siii partel

a cura di MBF

MIGLIORE VIDEOGIOCO DELL'ANNO 8-bit (MS/GG)

- 1) Mortal Kombat 2 (Acclaim)
- 2) NBA Jam (Acclaim)
- 3) Micro Machines (Codemasters)



MIGLIORE GRAFICA

- 1) Mortal Kombat 2 (Probe/Acclaim)
- 2) Earthworm Jim (Shiny/Playmates)
- 3) Super Street Fighter 2 (Capcom)



Pazzesco! È ancora Mortal Kombat 2 a strarvincere sulla concorrenza! Il diretto inseguitore, **Earthworm Jim**, non ha raccolto nemmeno la metà delle preferenze del picchiaduro Acclaim. Men che meno **Super Street Fighter 2**, che almeno ha avuto la soddisfazione di precedere, seppur di poche centinaia di voti **Virtua Racing**, il miglior gioco di corsa mai apparso su Megadrive.

MIGLIORE SONORO

- 1) Earthworm Jim (Shiny/Playmates)
- 2) Sonic 3 (Sega)
- 3) FIFA Soccer '95 (EA)

L'esilarante soundtrack del bellissimo platform di David Perry ha zittito i cori di **Fifa International Soccer '95** e i jingles di **Sonic 3**. Yuzo Koshiro non è riuscito ad andare oltre la quarta posizione con la colonna sonora, effettivamente un po' troppo bizzarra, di **Streets of Rage 3**.



MIGLIORE VIDEOGIOCO DELL'ANNO 16-bit (MD/MCD)

- 1) Mortal Kombat 2 (Acclaim)
- 2) Earthworm Jim (Shiny/Playmates)
- 3) Super Street Fighter 2 (Capcom)
- 4) Virtua Racing (Sega)
- 5) Sonic & Knuckles (Sega)

La Probe Software ha superato se stessa: **Mortal Kombat 2** si è facilmente aggiudicato il titolo di Miglior Videogioco dell'Anno a 16-bit contro una concorrenza non troppo convinta delle sue possibilità. Il picchiaduro Acclaim ha infatti letteralmente annichilito **Earthworm Jim** e lo stesso **Super Street Fighter 2**, suo diretto antagonista. Al terzo posto **Virtua Racing**, e via via **Sonic & Knuckles**, **Sonic 3** e **Fifa International Soccer '95**.



BEOTATA DELL'ANNO

- 1) AX 101 (Micronet/Sega)
- 2) Pelé Soccer (Accolade)
- 3) Power Rangers (Bandai/Sega)

Doveva essere il nuovo **Silpheed**. Si è rivelato peggio di **Microcosm**. Stiamo parlando di **AX-101**, una vaccata colossale della Micronet che ha fatto imbestialire tutti i possessori di Mega CD, dal primo all'ultimo. Seconda beotata dell'anno, **Pelé Soccer**, raccapricciante gioco di calcio della Accolade, mentre i **Power Rangers**, con una doppia capriola, sono atterrati in terza posizione. Altre beotate illustri: **Champion World Class Soccer**, **Asterix**, **Ultimate Soccer**, **The Incredible Hulk**, **World Heroes** e persino **Super Street Fighter 2** che secondo Andrea Tozzi, "ha veramente rotto!".



CONSOLE AWARDS

MIGLIORE PLATFORM

- 1) Sonic 3 (Sega)
- 2) Earthworm Jim (Shiny/Playmates)
- 3) Mickey Mania (Sony)

È stata una lotta all'ultima piattaforma, pardon, preferenza. Il terzo capitolo della saga di **Sonic** ha vinto il titolo di Miglior Platform Sega del '94 per una manciata di voti su **Earthworm Jim** (ma David Perry grida vendetta e pro-

mette miracoli con **Earth Worm Jim 2**: staremo a vedere). **Mickey Mania**, terzo, ha superato sia **Sonic & Knuckles** che **Dynamite Headdy**. Ci dispiace solo che **Boogerman** non ce l'abbia fatta ad entrare tra i Top Five...

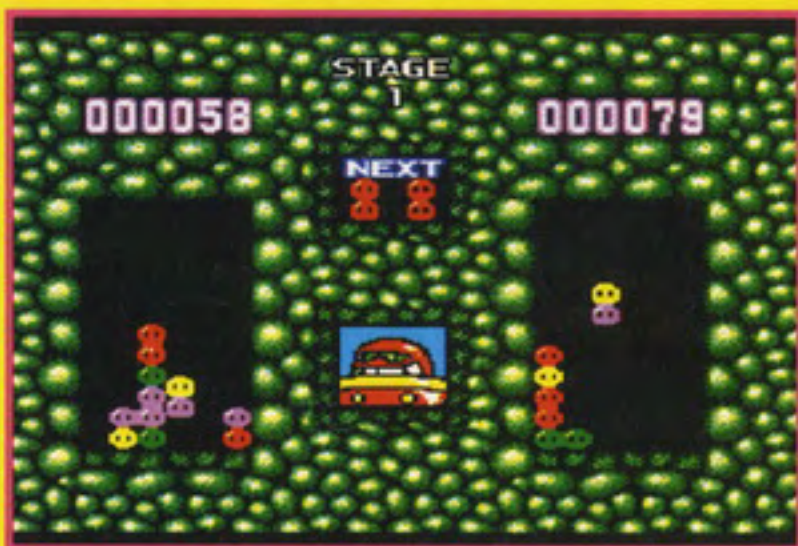


MIGLIORE PUZZLE GAME

- 1) Mean Bean Machine (Sega)
- 3) Mega Bomberman (Sega)
- 2) Columns 3 (Sega)

Ok, i puzzle-game non rappresentano la categoria più esaltante nello scintillante ed adiposo mondo dei videogames, ma, per la maillella,

hanno una certa dignità, che i lettori di **Mega Console** hanno ritenuto giusto premiare. Per farla breve, il **Puyo Puyo** di casa Sega, alias **Dr. Robotnik's Mean Bean Machine** ha avuto vita facile su **Mega Bomberman** e **Columns 3**. Per la cronaca, tutti e tre i titoli sono targati Sega, il che potrebbe far pensare un complotto. **Lemmings 2** è solo quarto e se i conti non vi tornano, compratevi un pallottoliere...



MIGLIORE SPARATUTTO

- 1) Subterrania (Scavenger/Sega)
- 2) Urban Strike (EA)
- 3) Probotector (Konami)



Diciamo la verità: il 1994 non sarà certo ricordato come l'anno d'oro degli sparatutto. Anzi... Ne sono usciti veramente pochi e di questi solo un paio veramente galattici. Si aggiudica il titolo di Migliore Shoot'Em Up, meritatamente a nostro parere, **Sub-Terrania**, un ottimo mix tra **Gravitar**, **Thrust**, **Choplifter** e **Cybernoid**. A poca distanza da **Sub-Terrania** segnaliamo **Urban Strike**, il terzo episodio della celebre serie inaugurata da **Desert Strike**. Molto indietro rispetto a i titoli della Sega e della EA si sono piazzati **Probotector**, frustrato da un livello di difficoltà aberrante, e **Red Zone**, il nuovo titolo degli autori di **Sub-Terrania**.

MIGLIORE COIN-OP

- 1) Daytona (Sega)
- 2) Virtua Fighter (Sega)
- 3) Mortal Kombat 2 (Midway)

Il miglior simulatore di corsa arcade ha investito in pieno i lettori di **Virtua Fighter**, che tuttavia hanno riscosso un grande successo tra i lettori di **Mega Console**. **Mortal Kombat 2** si è piazzato al terzo posto, davanti a - indovinate un po' - **Super Street Fighter 2**. Chiudono **Darkstalkers** e **Ridge Racer**. Ah, qualche bontempone ha votato **Afterburner**... Su la mano, chi è stato? Forza, abbiate il coraggio delle vostre azioni...

MIGLIORE SIMULAZIONE SPORTIVA

- 1) Fifa Soccer '95 (EA)
- 2) NBA Jam (Acclaim)
- 3) Virtua Racing (Sega)

Incredibile ma vero: **Fifa International Soccer** batte **NBA Jam**. La versione aggiornata del più grande

successo commerciale nella storia dei videogiochi di calcio ha superato per quasi un centinaio di preferenze l'hit della Acclaim (ma **NBA Jam Tournament Edition** è ormai imminente). Terzo classificato: **Virtua Racing**. Vanno citati anche **NHL Hockey '94** (per la gioia di Simon, End, Paolo e Puck) e **Sensible Soccer International Edition**.



MIGLIORE PICCHIADURO

- 1) Super Street Fighter 2 (Capcom)
- 2) Mortal Kombat 2 (Probe/Acclaim)
- 3) Streets of Rage 3 (Sega)

Per soli sette voti di differenza, **Super Street Fighter 2** si aggiudica il titolo di migliore picchiaduro del 1994. Nonostante tutte le previsioni, i lettori di **Mega Console** hanno mostrato un'attaccamento incredibile al beat'em up Capcom. Al terzo posto un rappresentante di genere ormai quasi estinto, i picchiaduro a scorrimento orizzontale: **Streets of Rage 3**. Qualche previsione per i candidati al titolo del 1995: Beh, sicuramente **Virtua Fighter** per Saturn, **Streets of Rage 4** per 32X, **Mortal Kombat III** e **Street Fighter 3** per tutte le console Sega: si apre un'altra annata eccezionale per i picchiaduro!



MIGLIORE
AVVENTURA

- 1) Ecco The Dolphin 2 (Sega)
- 2) Another World 2: Heart of The Alien (Virgin)
- 3) Mystery Mansion (Sega)



Ecco-lo qui: il seguito di **Ecco The Dolphin**, intitolato **Ecco 2: Tides of Time**, ha annegato di preferenze **Another World 2: Heart of The Alien**, uscito così in sordina che, all'infuori della mamma dei programmatori, non se n'è accorto nessuno. **Mystery Mansion**, un'avventura grafica per Mega CD, si è piazzata laconicamente al terzo posto. Il resto, mancia.

MIGLIORE
SOFTWARE
HOUSE

- 1) Sega
- 2) Acclaim
- 3) Capcom



Grandissima Sega: il gigante giapponese ha raccolto oltre il doppio delle preferenze collezionate dalle principali inseguitrici, Acclaim e Capcom. Al quarto posto si è piazzata una lanciatissima EA, mentre la Konami non è riuscita a fare meglio della quinta posizione. Stupisce l'assenza della TH-Q... Per finire la chicca di Nasini Mirko, che ha giudicato **Virtua Racing** la migliore software house del '94. Vai così, fratello.

MIGLIORE
TIE-IN

- 1) The Lion King (Virgin)
- 2) Jungle Book (Virgin)
- 3) Dragon (Virgin)

The Lion King, ennesimo platform Disney della Virgin ha fatto un sol boccone di **The Jungle**

Book, er, un ennesimo platform Disney della Virgin. Terzo classificato quella beatata di **Dragon**, colossale beatata della... er, Virgin... Ho perso un passaggio...

MIGLIORE
GIOCO
DI RUOLO

- 1) Ragnacenty (Sega)
- 2) Lunar (Working Design)
- 3) Shining Force 2 (Sega)

Ragnacenty aka Crusader of Centy si è aggiudicato il titolo di miglior RPG dell'anno, ma Lunar per poco non lo beffava in zona Cesari. **Shining Force 2** è solo terzo, mentre

la versione inglese dell'attesissimo **Phantasy Star IV** non sarà disponibile che a febbraio. Conclusione: un anno abbastanza amorfo per gli RPG...

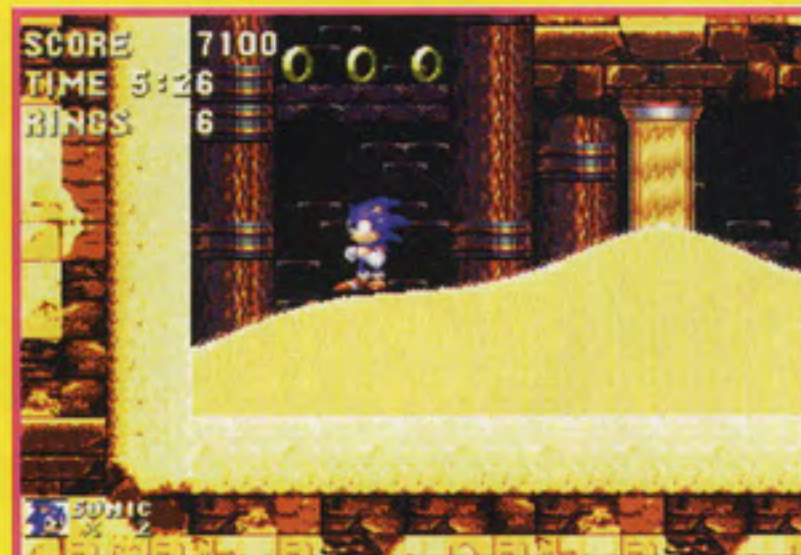
GIOCO PIÙ
INNOVATIVO

- 1) Sonic & Knuckles (Sega/MD)
- 2) Daytona USA (Sega/Coin-Op)
- 3) Earthworm Jim (Playmates/MD)

Sonic & Knuckles, il primo gioco-adattatore della storia dei videogames, è stato giudicato il gioco più in-

novativo dell'anno. Oddio, secondo noi resta un platform abbastanza convenzionale, ma non mi

sento certo di contestare quattrocento e passa lettori. Tra gli altri titoli votati segnaliamo **Dynamite Headdy**, **Ballz**, **Virtua Racing**, **Theme Park**, **Syndicate**, **Micro Machines 2**, **Sub Terrania**, **NBA Jam** e persino **Mallet Legend!**



- 1) Mortal Kombat 2 (Acclaim)
- 2) Virtua Racing (Sega)
- 3) Super Street Fighter 2 (Capcom)

MIGLIORE
CONVERSIONE
COIN-OP

Non abbiamo parole: quarto Award collezionato da **Mortal Kombat 2**! Il picchiaduro della Acclaim ha superato, rispettivamente, **Virtua Racing** e **Super Street Fighter 2**. **Star Wars** Arcade e **Virtua Fighter** (Saturn) hanno raccolto un numero di preferenze sufficienti per aggiudicarsi rispettivamente la quarta e la quinta posizione. Ma il 1995 sarà tutto all'insegna dei 32-bit...

CON CD-ROM PER IL TUO PC

FUTURA GAMES CD



Oggi anche su CD-ROM i più entusiasmanti videogiochi del mondo in edicola, a un prezzo veramente imbattibile.



Software originale con istruzioni in italiano.

SOLO 24.900 LIRE

CON CD-ROM

IL VERO GIOCO COMINCIA ADESSO

Dal 6 al 9 gennaio si è tenuta a Las Vegas, Nevada l'edizione invernale del Consumer Electronic Show, una megafiera del divertimento elettronico in tutte le sue forme: audio, video ed interattivo. A onor del vero, quest'anno l'esibizione si è rivelata terribilmente deludente. Lo stand della Sega era veramente microscopico, soprattutto se paragonato a quello di Nintendo e 3DO, e le novità presentate dalle altre software house non ci hanno particolarmente entusiasmato. Viviamo in un momento di transizione: la generazione a 16-bit lascerà il posto a quella a 32, ma i tempi non sembrano così maturi: titoli come Beyond Oasis, Batman & Robin o Light Crusader, previsti per Megadrive, si sono dimostrati decisamente più massicci di molti giochi disponibili per 32X (Afterburner e Space Harrier in testa). Il caos regna sovrano: con la marea di nuove piattaforme uscite o annunciate, i videoplayers sono totalmente disorientati. Nessuno azzarda pronostici, nessuno si sbilancia: il nostro consiglio è quello di tenervi ben stretto il vostro Megadrive, che resta la console a 16-bit più venduta al mondo. E il software? Checkate le prossime pagine, raga...

Matteo Bittanti

1995: LA GUERRA DEI PICCHIADURO

E' uno scontro tra titani! La sfida tra Capcom e Acclaim si rinnova con Street Fighter III e Mortal Kombat III. Super Console vi anticipa alcune indiscrezioni sui picchiaduro più attesi del 1995!

La Capcom è uscita con le ossa rotte dal precedente combattimento con la Acclaim. Le vendite di Super Street Fighter per Megadrive e Super NES sono state piuttosto deludenti, soprattutto se paragonate a quelle di Mortal Kombat II, il vero killer-game del 1994. I profitti della Capcom sono letteralmente crollati: rispetto all'anno scorso, sono scesi dell'83%. Le cartucce invendute di SF2 superano quota due milioni. Non siamo al tracollo, ma quasi... Lo ha compreso il presidente Joe Morici, che ha deciso di abbandonare la grande "C" e passare alla rivale Gametek. La dipartita di Morici è stata preceduta dalla fuga in massa di numerosi

programmatori della divisione coin-op, passati alla SNK. Le conseguenze sono note a tutti: l'uscita di Street Fighter III, spesso data per imminente dalla stessa Capcom, è stata rimandata infinite volte. Tuttavia, al CES di Las Vegas, si vociferava che il terzo episodio sia finalmente in fase terminale di sviluppo e che la versione per la sala giochi non tarderà ulteriormente ad uscire.

Già si parla di conversioni per i principali sistemi a 32 e 64-bit da casa, ovvero Ultra 64, Saturn, Playstation e 3DO, mentre si escludono versioni per le console a 16-bit: pare che Street Fighter III sarà così sofisticato da risultare inconvertibile per sistemi poco potenti. Mortal Kombat III, invece, dovrebbe uscire in sala giochi verso la fine di aprile, in contemporanea con il lancio di Mortal Kombat: the Movie. Si vociferava che tutti i personaggi dei precedenti episodi torneranno con una veste grafica completamente rinnovata. Il nuovo Jax, ad esempio, possiede degli arti bionici che rimpiazzano quelli umani persi in MK2. E' chiaro che le nuove braccia meccaniche gli permetteranno di effettuare delle mosse completamente nuove rispetto a quelle già conosciute. Dovrebbero comunque esserci nuovi personaggi, anche se al momento non è chiaro se saranno se-

greti o selezionabili direttamente. A differenza di Killer Instinct per Ultra 64, realizzato con l'ausilio delle potentissime piattaforme della SGI, Mortal Kombat III sarà ancora basato sulla grafica fotorealistica già apprezzata nei precedenti episodi, ulteriormente implementata. Si vociferava che la Acclaim potrebbe rilasciare una serie di versioni differenti di Mortal Kombat III. Le differenze concerneranno il grado di violenza, i combo effettuabili dai lottatori e alcuni cheat-mode. Le versioni casalinghe usciranno dopo l'estate, tra settembre e novembre. Sono previste conversioni per tutte le console a 16, 32 e 64-bit. Concludiamo con alcune voci che non hanno ancora trovato conferma ufficiale, ma che ci sono sembrate piuttosto stuzzicanti: potreste trovare un paio di lottatori di Killer Instinct nascosti in Mortal Kombat III; pare che sarà possibile interagire con i fondali quando si realizzano fatalities e animali-

ties; il cabinato coin-op potrebbe vantare un pulsante aggiuntivo in grado di "turbizzare" i vostri attacchi; nelle versioni da casa sarà possibile personalizzare i lottatori di MK3, attraverso la selezione del colore dei loro indumenti; Mortal Kombat III potrebbe rappresentare l'ultimo episodio della serie (seee, come no...). Contrariamente a quanto affermato in precedenza, MKIII non farà uso dell'hardware della Playstation, ma sarà basato su quello a 32-bit di MK2, potenziato dall'aggiunta di RAM e nuovi chip grafici.

Se volete saperne di più, non perdetevi il prossimo numero di Mega Console...



CAPCOM
Acclaim
 entertainment, inc.

FUN

VIDEOGAMES BY NUMBERS

15.000.000 +

Numero di Megadrive venduti in tutto il mondo dal 1989 a oggi

6.000.000 +

Numero di Megadrive disponibili in Europa

500.000 +

Numero di Saturn commercializzati in Giappone in meno di una settimana

500.000 +

Numero di 32X commercializzati in America in meno di una settimana

149

Il prezzo in dollari del 32X in America

350.000

Il prezzo medio, in lire, del 32X in Italia

199

Il prezzo del Neptune in dollari

120

Il numero di giochi previsti per 32X entro la fine del 1995

21

Novembre, 1994: data di lancio del 32X negli States

22

Novembre, 1994: data di lancio del Saturn in Giappone



Sonic & Knuckles? Sul Sega Channel questo ed altro!

SEGA CHANNEL UPDATE

La fase sperimentale è conclusa: i risultati sono stati estremamente positivi. Il Sega Channel ha superato la fase di testing a pieni voti e si prepara ora al lancio nazionale. Già a dicembre, il servizio via-cavo della Sega era in funzione in numerose città degli Stati Uniti, come Pittsburgh, Huston, Oklahoma, Buffalo, Portland, Walnut Creek e a partire da gennaio lo sarà anche a Chicago, Seattle, Indianapolis, Connecticut etc.

La Sega pronostica abbonamenti record: secondo le previsioni, nel primo anno di servizio, saranno quasi 20 milioni gli spettatori/videogiocatori che sottoscriveranno un abbonamento mensile al nuovo servizio. Gli utenti potranno accedere ad un'enorme biblioteca software 24 ore su 24 che include giochi come Earthworm Jim e Sonic & Knuckles, nuove versioni, novità, tips, news, concorsi e promozioni di ogni tipo. La Sega prevede anche di sviluppare una serie di giochi esclusivamente per il Sega Channel.

Il futuro corre sul cavo...



NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Console: MEGADRIVE

Casa: ACCLAIM

Genere: SPORTIVO

Uscita: 23 FEBBRAIO

L'update del celebre hit Acclaim ha monopolizzato l'attenzione dei videoplayers accorsi in massa a Las Vegas. NBA Jam TE vanta 24 Mbittoni di grafica, oltre 100 stelle della NBA, squadre interamente aggiornate, nuove e devastanti mosse, icone power-up, infortuni, possibilità di scegliere tra tre players, sostituzioni, una caterva di segreti e cheat-mode vari. Sarà possibile giocare in 4 come nel precedente episodio. Potrete persino selezionare il livello di intelligenza artificiale del computer (ce ne sono ben cinque disponibili), il tempo di gioco e un sacco di altri parametri che descriveremo con dovizia di particolari nella recensione radicale distruttiva che potrete trovare sul prossimo numero...

BEYOND OASIS

Console: MD

Casa: SEGA

Genere: FANTASY

Uscita: FEBBRAIO

L'ambizioso Rpg/action della Sega - ben 24 megabittoni di grafica - è finalmente terminato. **Beyond Oasis**, presentato in esclusiva qualche mese fa su queste pagine con il titolo **The Story of Thor**, è stato sviluppato dalla Ancient Software, responsabile dei migliori picchiaduro a scorrimento mai apparsi su Megadrive: **Streets of Rage 1 & 2**. Non è tutto: la colonna sonora del gioco è stata curata dal Maestro, alias Yuzo Koshiro. **Beyond Oasis** è un gioco semplicemente colossale: pensate che i programmatori hanno realizzato quasi 600 animazioni solo per il personaggio principale, Ali (Thor), principe del Regno di Oasis. Le dimensioni degli sprites sono incredibili: alcuni boss di fine livello, come i dragoni, occupano tutto lo schermo. All'inizio del gioco, il vostro personaggio potrà usufruire solo di un pugnale per farsi largo tra i tarpani che lo tampano di continuo, ma proseguendo nel gioco potrete raccogliere una caterva di armi, come spade, bombe, balestre, etc. Ali attraverserà foreste, villaggi, cascate, paludi, castelli, cunicoli sotterranei... Non vi annoierete di certo! **Beyond Oasis** è sicuramente uno dei titoli Sega più attesi del 1995, e probabilmente il miglior rpg/action mai realizzato per MD. Troverete la recensione completa del gioco sul prossimo **Mega Console!**



Beyond Oasis aka The Story of Thor è un arcade/adventure che vanta la bellezza di 24 Mbittoni!

FATAL FURY SPECIAL

Console: MCD

Casa: JVC

Genere: PICCHIADURO

Uscita: MARZO

Duck King, Geese Howard e Tung Fu Rue si preparano al grande salto sul Mega CD. **Fatal Fury Special** è la conversione diretta di un celebre hit per Neo Geo. Questo picchiaduro ad incontri è caratterizzato da splendidi backgrounds e da una colonna sonora d'eccezione. Quindici lottatori e una serie di mosse spettacolari dovrebbero soddisfare anche i fanatici dei beat'em up più esigenti...



Ogni personaggio vanta sino a sei mosse differenti, tra cui l'Hurricane Punch e il Rising Knuckle di Terry Bogard



Sprites enormi, come potete vedere...

Dopo l'ottima versione su cart, segnaliamo l'uscita imminente di **Samurai Shodown** per Mega CD. Considerato uno dei picchiaduro più riusciti della storia dei videogiochi, **Samurai Shodown** (aka **Samurai Spirits**) include 12 lottatori provenienti da tutto il mondo (ognuno caratterizzato da mosse e tecniche d'attacco originali), eccellenti fondali e una colonna sonora veramente cattivissima. Recensione completa su uno dei prossimi **Mega Console**...

SAMURAI SHODOWN

Console: MCD
Casa: JVC
Genere: PICCHIADURO
Uscita: MARZO



Mmm, un nuovo giochillo di calcio...

MANCHESTER UNITED SOCCER

Console: MEGADRIVE
Casa: OCEAN
Genere: SPORTIVO
Uscita: MARZO

Eccovi le prime immagini dell'attesissima simulazione di calcio della Ocean che promette di obliterare **Fifa** in termini di giocabilità e realismo. Abbiamo i nostri bravi dubbi, ma il nostro dovere di cronisti ci impone di riportare anche le megalomanie della casa inglese. **Manchester United Soccer** ci permette di impersonare Hughes, Cantona, Giggs e gonzi vari e di partecipare alla Premier League. Anteprima estesa sul prossimo numero...



Earthworm Jim CD non è una semplice minestra riscaldata, ma un platform per molti versi inedito!

EARTHWORM JIM CD SPECIAL EDITION

Console: MCD
Casa: SHINY
Genere: PLATFORM
Uscita: FEBBRAIO

In attesa di **Earthworm Jim 2**, David Perry ha tirato fuori dal suo cilindro magico questa Special Edition che farà felici i possessori del Mega CD. Il verme più deficiente della galassia è tornato in questa versione ultra pompata che include tutta una serie di livelli inediti, un'accompagnamento musicale radicale distruttivo (non a caso composto da Tommy Tallarico, il rocker della Virgin) e oltre 350 frames di animazioni in più... **Earthworm Jim Special Edition** ha raccolto una caterva e una gazzosa di consensi al CES di Las Vegas e il numero di innovazioni presenti potrebbe legittimarne l'acquisto anche da parte di chi già possiede la versione su cart... Approfitto dell'occasione per ricordarvi che il seguito ufficiale di **Earthworm Jim** è previsto anche in sala giochi, su hardware Nintendo (Ultra 64). In America sta persino per esordire una serie animata! Potrete leggere la recensione di **EJCD** sul prossimo, spupazzoso numero di **Mega Console**...



Jim rulla di brutto e se non ne siete convinti, peggio per voi...

JACK NICKLAUS GOLF '95

Console: MD
Casa: ACCOLADE
Genere: SPORTIVO
Uscita: FEBBRAIO

La Accolade tenta l'hole-in-one con questa splendida simulazione di golf che vanta animazioni veramente spettacolari e una serie di tracciati galattici. **Jack Nicklaus Golf '95** può snocciolare una serie di opzioni pazzesche, che vanno dal controllo atmosferico alla compatibilità con il **TeeVee Golf**, una espansione semi-virtuale attualmente disponibile solo negli States. Recensione completa sul prossimo numero.

BARKLEY: SHUT UP AND JAM 2!

Console: MD
Casa: ACCOLADE
Genere: SPORTIVO
Uscita: MARZO

Se **Shut Up And Jam** era un mediocre clone di **NBA Jam**, **Shut Up And Jam 2** può essere considerato un clone di **NBA Jam TE**. Rispetto al primo episodio, questo nuovo basket metropolitano vanta la bellezza di 2000 animazioni (più del doppio del suo predecessore), quattro livelli di difficoltà e 25 tipi di tiri differenti. Approfitto dell'occasione per ricordarvi che è in arrivo - sempre dalla Accolade - anche **Hardball '95**, 24 Mbitoni di baseball sul grugno... Stay tuned for more...

MR.NUTZ 2

Console: MD
Casa: OCEAN
Genere: PLATFORM
Uscita: APRILE



L'immane seguito di **Mr. Nutz**, il **Sonic** di casa Ocean, non poteva tardare ad affacciarsi sulle pagine di **Mega Console**. **Mr. Nutz 2** vanta la bellezza di quattro mondi suddivisi in una caterva di livelli. Rispetto al primo episodio, qui lo scoiattolino più antipatico del globo può volare, nuotare e persino trasformarsi in una palla rotante. Anteprima estesa al più presto...

RAPID DEPLOYMENT FORCE

Console: MCD
Casa: ABSOLUTE
Genere: SPARATUTTO
Uscita: IMMINENTE

Inspirandosi al bellissimo **Thunderhawk**, la Absolute ha creato questo simulatore di carri armati che promette un realismo bellico mai raggiunto prima. Il gioco fa uso di uno splendido 3D renderizzato che sfrutta al massimo le potenzialità della sottovalutata espansione digitale della Sega. **Rapid Deployment Force** può vantare una caterva di missioni, animazioni e violenza di quella tosta. Se amate le simulazioni belliche, un must!



Il nuovo della Absolute spinge il Mega CD ai limiti!

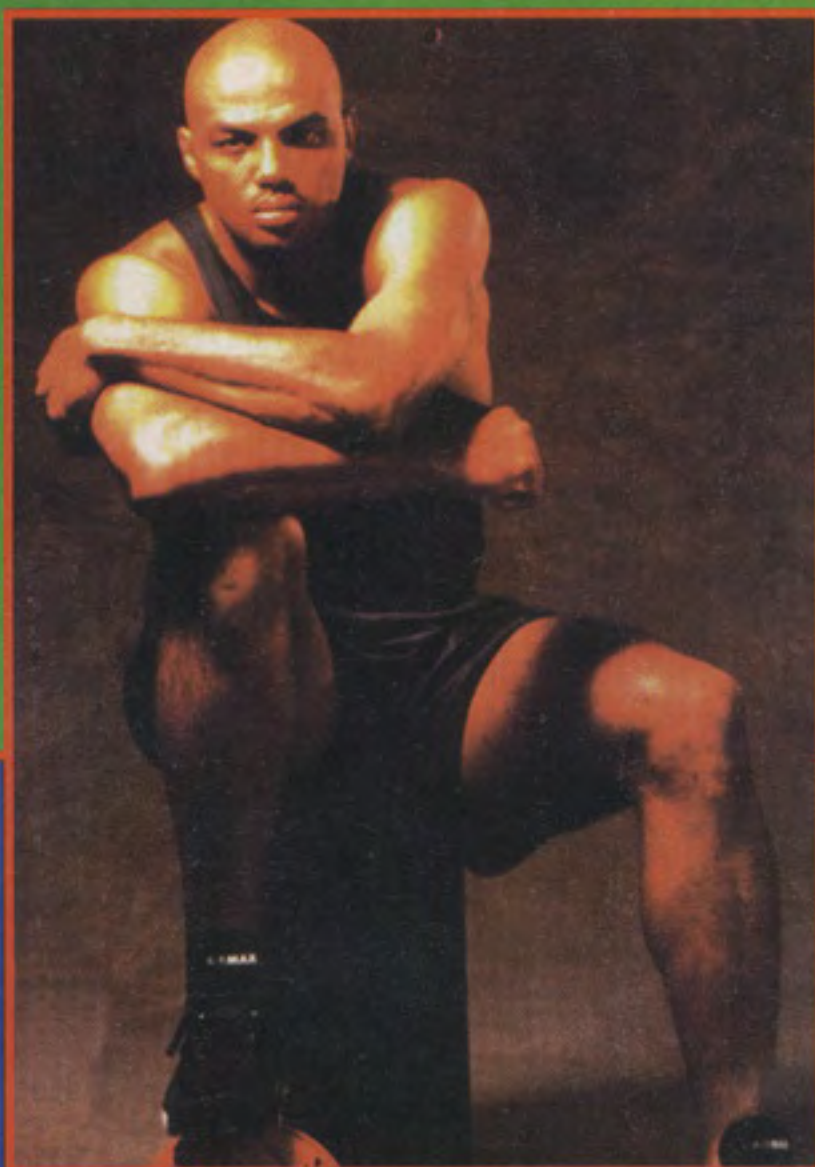
BATTLETECH: GRAY DEATH LEGION

Console: MCD
Casa: ABSOLUTE
Genere: SPARATUTTO
Uscita: MARZO

Basato sullo stesso engine di **Rapid Deployment Force**, **Battletech: Gray Death Legion** è uno shooter 3D che vi pone al comando di un colossale mech da battaglia. Obiettivo? Devastare le truppe della Morte Grigia (**Guerre Stellari** non ti conosco), guidate dal solito tarpano di turno. Il gioco non sembra davvero niente male e potrebbe rilanciare alla grande la piattaforma digitale della Sega...



I fans di Battletech si esaltano pure...



LIGHT CRUSADER

Console: MD
Casa: SEGA
Genere: ADVENTURE
Uscita: MARZO

G-A-L-A-T-T-I-C-O! Il nuovo titolo dei Teasure, insieme ad **Alien Soldier**, è semplicemente pazzesco! I creatori di **Gunstar Heroes** e **Dynamite Headdy** hanno ultimato questo favoloso adventure isometrico da 16 Mbit presentato in esclusiva assoluta qualche mese fa su queste stesse pagine. **Light Crusader** vanta una grafica strepitosa e una giocabilità che sorpassa nettamente quella di **Land Stalker**, al quale si ispira. Recensione imminente...



Il migliore RPG mai creato?



Lo saprete sul prossimo numero di Mega Console!

Flash

⚡ Tra i titoli presentati a Las Vegas, il più interessante era probabilmente Chaotix, un nuovo personaggio dell'universo di Sonic che dovrà vedersela contro il malvagio Dr. Robotnik nel parco divertimenti di Sonic. Il gioco include cinque livelli e tre sezioni bonus. Segnaliamo i cameo di personaggi del calibro di Knuckles, Mighty l'armadillo e Charmee Bee. Chaotix è stato realizzato con la stessa tecnica di Donkey Kong Country e promette di spazzare via il titolone Nintendo. A differenza di quest'ultimo, consentirà poi il gioco simultaneo a due players umani...

Anche Batman Forever vanterà la stessa tecnologia di Donkey Kong Country, ulteriormente migliorata. Il gioco è stato sviluppato dagli stessi creatori di Sub-Terrania, Red Zone e Nitro Wrecks. Aspettatevi grandissime cose da Batman Forever per 32X, gente...

Sono emersi nuovi dettagli relativi al primo titolo dell'Electronic Arts per 32X. Non si tratta di Fifa Soccer 32X, ma di Strike C.O.R.E., alias Desert Strike 4! Ebbene sì! Dopo Urban Strike, la EA ha pensato bene di realizzare un nuovo sparattutto isometrico ambientato nel futuro (2.008 per essere precisi), basandosi sullo stesso engine di Desert, Jungle e Urban Strike. Uscita prevista. Primavera.

Altri giochi Acclaim previsti per 32X oltre a quelli presentati in queste pagine: WWF Raw, MK2, Frank Thomas' "Big Hurt" Baseball, NFL Quarterback Club. Un bel catalogo software, non vi pare?

Non hanno ancora trovato conferma ufficiale le voci relative alle versioni per 32X di Daytona USA e Virtua Fighter, mentre possiamo anticiparvi che la nuova versione di Tom Cat Alley per 32X CD rulla di brutto! I maghi della Sega hanno realizzato oltre 250.000 poligoni al secondo renderizzati, utilizzando in parallelo sia la potenza del 32X, sia quella del Mega CD/Megadrive. Concludiamo con la notizia che la grande "S" è al lavoro su un picchiaduro e su una serie di giochi sportivi che utilizzeranno lo stesso meccanismo di adattatore remixatore di Sonic & Knuckles, anche per 32X...

TEMPO

Console: 32X
Casa: SEGA
Genere: PLATFORM
Uscita: MARZO

Ennesimo platform targato Sega, **Tempo** si distingue dalla concorrenza per il fantastico accompagnamento musicale che lo caratterizza. Lo scopo del gioco è di aiutare quel beota di **Tempo** - una cavalletta ballerina - a sconfiggere quell'octopus spaziale di Re Azalos e riportare la pace nel regno di Rhythmia. Nel corso della vostra avventura sarete aiutati dalla classica spalla, qui incarnata elettronicamente in Katy Did. Punto forte del gioco sono le splendide animazioni e la colonna sonora massicissima, che va dal jazz al rock, passando per le musiche hawaiane. Inoltre, anche se dalle foto non si capisce, ci sono una caterva di rotazioni. Check it out!



Tempo, comunque vadano le cose lui passa...

BRUTAL

Console: 32X
Casa: GAMETEK
Genere: PICCHIADURO
Uscita: IMMINENTE



Brutal...mente 32X!

Rispetto alla mediocre versione Mega CD, **Brutal** per 32X sembra veramente promettere grandi cose. Questo update vanta una grafica nettamente più definita, nuovi personaggi, una caterva di mosse in più e dei fondali semplicemente stupendi. se cercate un picchiaduro un po' fuori dalla norma, forse avete trovato quello che fa per voi... Review definitiva next month...

GIOCHI 32X SEGA PRESENTATI A LAS VEGAS

Titolo	Genere	Formato	Uscita
Afterburner	Sparatutto	Cart	Disponibile
Chaotix	Platform	Cart	Aprile
Fahrenheit	Azione	CD	Aprile
Fred Couples Golf	Sportivo	Cart	Febbraio
Metal Head	Azione	Cart	Febbraio
Midnight Raiders	Sparatutto	CD	Febbraio
Motherbase	Sparatutto	Cart	Marzo
Power Rangers	Azione	CD	Maggio
Surgical Strike	Azione	CD	Aprile
Tempo	Platform	Cart	Marzo

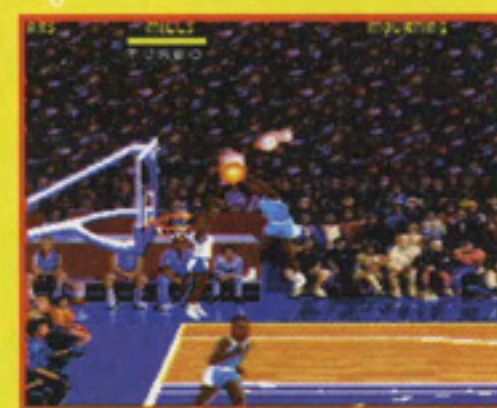
32X: LUCI E OMBRE

L'entusiasmo per giochi come **Doom** e **Virtua Racing Deluxe** è stato eclissato dalla generale delusione per gli ultimi titoli sfornati dalla Sega per 32X: **Cosmic Carnage**, **Afterburner** e **Space Harrier** non hanno convinto nessuno e lo stesso **Moto-cross Championship** non ha colpito più di tanto l'immaginario collettivo dei videoplayers, basiti di fronte alle immagini di titoli ben più esaltanti come **Virtua Fighter** e **Clockwork Knight** per Saturn. Più che videogiochi veri e propri, titoli come **Afterburner** o **Space Harrier** sono apparsi come semplici dimostrazioni delle ottime capacità di scaling del 32X, ma siamo ancora lontani dalla rivoluzione promessa dalla Sega. Tuttavia, il futuro per l'upgrade a 32-bit della Sega appare piuttosto roseo, soprattutto per via dell'eccezionale risposta del pubblico. Le vendite natalizie del 32X sono state entusiasmanti: oltre 200.000 32X sono stati acquistati da altrettanti videoplayers Sega in Europa, che vanno da aggiungersi agli oltre 500.000 coetanei americani. I risultati sono andati oltre le più rosee previsioni, se si considera che in USA sono stati ordinati dai negozianti altri 500.000 pezzi. La Sega ha investito oltre 25 milioni di dollari per il solo sviluppo di videogiochi per 32X, a cui si vanno ad aggiungere oltre 10 milioni di dollari per la campagna pubblicitaria. Inoltre, nei prossimi mesi verremo letteralmente sommersi da videogiochi, molti dei quali veramente promettenti.

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Console: 32X
Casa: ACCLAIM
Genere: SPORTIVO
Uscita: MARZO

Rispetto alla appetitosa versione per Megadrive, quella a 32-bit vanta una grafica molto più definita, più colori su schermo, un sonoro decisamente più massiccio e una velocità di gioco superiore. That's all.



RA

REVOLUTION X

Console: 32X

Casa: ACCLAIM

Genere: SPARATUTTO

Uscita: MARZO

Conversione diretta dell'omonimo coin-op Midway, **Revolution X** è uno sparatutto alla **Operation Wolf** che ha riscosso un enorme successo negli States.

La colonna sonora è stata interamente realizzata dagli Aerosmith (purtroppo non c'è Alicia Silverstone...), che compaiono anche nel gioco. Grafica 3D ben fatta e un sacco di immagini digitalizzate accrescono notevolmente il realismo di uno shooter altrimenti terribilmente convenzionale... More next month...



Ci sono persino quei babbioni degli Aerosmith...



Revolution X per 32X: l'Operation Wolf degli anni Novanta...

NEPTUNE

La Sega ha scelto Las Vegas per presentare il Genesis 32X System, soprannominato **Neptune**, una console a 32-bit che unisce l'hardware del Megadrive e del 32X in un unico pezzo. Precedentemente conosciuto come Super Genesis o Megadrive III, il **Neptune** sarà lanciato ufficialmente questa estate al prezzo di 199 dollari, circa 350.000 lire, in Europa ed America. Il **Neptune** è compatibile al 100% con il software Sega a 16 e 32-bit (Megadrive/Genesis e 32X/Mars), e sarà collegabile al Mega CD e al Mega CD 2. Secondo Barry Jafrato, il direttore del marketing della Sega of Europe, "Il **Neptune** rappresenta un'estensione alla sempre crescente famiglia del Megadrive". Jafrato prosegue osservando che "grazie al **Neptune**, i videogiocatori potranno avere una brillante tecnologia a 32-bit ad un prezzo molto accessibile". A differenza del 32X, commercializzato senza alcun videogioco omaggio, il **Neptune** dovrebbe essere venduto assieme ad una cartuccia. Il gioco omaggio potrebbe essere **Sonic Chaotix**, ma la notizia non ha ancora trovato conferma ufficiale. La Sega prevede di commercializzare in Europa qualcosa come 800.000 unità tra 32X e **Neptune** nel corso del 1995. Dal 1990 ad oggi sono stati venduti oltre sei milioni di Megadrive. Il **Neptune** sarà la prima ed unica console a 16 e 32-bit sul mercato, il che garantirà ai videogiocatori di usufruire di una immensa biblioteca software. Il Venus, il Megadrive portatile, intanto, rischia di venire cancellato. La nuova console portatile, compatibile al 100% con il software per Game Gear e Megadrive costerebbe troppo (non meno di 150 dollari): per questo motivo, e per l'elevato consumo, il progetto potrebbe venir abbandonato.

MEGABOY ROMA

VENDITA VIDEOGIOCHI, CONSOLE, ACCESSORI

DISPONIBILITÀ DI TUTTE LE ULTIMISSIME NOVITÀ IN ANTEPRIMA ASSOLUTA.
PREZZI IMBATTIBILI E CONSEGNA A DOMICILIO IN 24 ORE!

ROMA, VIA F. PALASCIANO, 105 TEL. 06/58.20.14.57

⚡ Tom Kalinske, presidente della SoA, ha ufficialmente annunciato che il Saturn verrà commercializzato negli States verso la fine del 1995 ad un prezzo superiore ai 300 dollari, ma inferiore ai 500. Secondo le prime indiscrezioni, il Saturn potrebbe venire lanciato a \$399 insieme ad un gioco, probabilmente **Daytona USA**. L'annuncio ha freddato l'entusiasmo dei teenagers americani, che speravano di poter mettere le mani sul 32-bit Sega già entro l'estate. Intanto, il successo del Saturn in Giappone non accenna a calare: quasi un milione e mezzo di ordini sono stati presi durante il primo mese di commercializzazione della console a 32-bit della Sega, e la cifra di due milioni di unità vendute nel corso del '95 sarà probabilmente superata già entro un semestre... Sempre che il software di qualità non si faccia attendere ancora a lungo... In ogni caso, finora le vendite del Saturn superano largamente quelle della PlayStation: la proporzione è di 5-3. Sega 1, Sony 0. Cicca cicca...

Abbiamo scoperto un paio di cose interessanti, soprattutto sul fronte dell'hardware per Saturn. La Sega intende lanciare tutta una serie di periferiche che vanno dalle tastiere ai modem, dai floppy ad alta densità fino agli hard disk, in modo da trasformare il Saturn in un poderoso computer. Il sistema operativo del 32-bit è stato sviluppato dagli stessi autori di Windows e Windows '95 (aka Chicago): la Microsoft di Bill Gates. Ecco cosa voleva dire Kalinske definendo il Saturn "una vera macchina multimedia, e non una semplice console". Che storia...

Un uccellino mi ha sussurrato nell'orecchio che farei meglio ad usare il Cotton Fioc più spesso: c'è un sacco di cerume e... Er, il dannato volatile mi ha rivelato che la Sega è al lavoro per rendere il Saturn compatibile con il software del 32X. Al momento di andare in stampa non abbiamo la più pallida come questo sarà possibile (un adattatore? Una modifica esterna? Un intervento divino?), ma vi prometto che indagheremo a fondo. E se non troveremo nulla, cominceremo a scavare. Facciamo gli invadenti e restiamo in casa Sega ancora un po': la grande "Esse" - da non confondere con la Esselunga Supermercati - sta lavorando ad un videogioco ispirato alla serie di George Lucas, Guerre Stellari, per Saturn. **Rebel Strike**, questo il titolo provvisorio del gioco, sarà disponibile entro la fine del 1995 e dovrebbe includere la mitica scena dell'inseguimento a bordo degli scooter volanti de **Il Ritorno dello Jedi**. Insomma, un **Rebel Assault** all'ennesima potenza. La Atari ha confermato di essere al lavoro alla versione per Saturn di **Primal Rage**, un picchiapicchia con tanto di dinosauri e lucertoloidi. Aspettatevi una conversione-fotocopia...

Visto l'enorme successo in termini di vendite del Saturn, la Capcom intende anticipare i tempi di uscita del software per il 32-bit Sega. Tra i primi giochi a 32-bit che vedremo, segnaliamo **Street Fighter: The Movie** e



Come vi butta, amici uligani a 32-bit? Vi state scialando di brutto con il vostro 32-bit nuovo di pacco, eh? Fate bene, perché nei prossimi mesi sarete letteralmente sommersi da software che definire esaltante è forse un pochillo riduttivo. Sparatevi la preview estesa di Panzer Dragoon e capirete il motivo del nostro entusiasmo... Non vi basta? Allora checkatevi le pix inedite di Daytona USA, Victory Goal, Hydellide e palle varie... Saturn Zone: il meglio per Saturn, sempre e solo su Mega Console.

a cura di Matteo "Panzerotto Dragun" Bittanti

Console: SATURN
Casa: SEGA
Genere: SPORTIVO
Uscita: MARZO

DAYTONA USA

Un semplice update per ricordarvi che il miglior simulatore di corsa arcade mai realizzato è in arrivo per il poderoso 32-bit della Sega. La domanda che tutto il mondo si pone è: "riuscirà **Daytona** per Saturn ad imporsi su **Ridge Racer** per PlayStation?". Dovremo attendere ancora qualche mese per saperlo: le foto inedite che potete vedere in questa pagina sono tratte dalla versione completa solo al 55%. Yu Suzuki, il mega-capo dell'AM2, promette grandi cose e dopo l'ottima conversione di **Virtua Fighter**, siamo ottimisti.



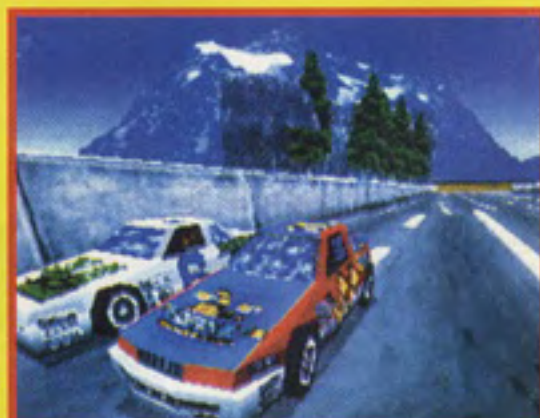
Daytona per Saturn: il gioco è completo solo al 55%, ma sarà pronto entro la fine di marzo.



Speriamo che Daytona USA ci faccia dimenticare di quella porcata esponenziale di Gale Racer...



Daytona USA vanta tre tracciati contro l'unico di Ridge Racer... Due motivi in più per tenere d'occhio il titolone Sega...



La versione finale sarà abbondantemente mappata...



Sebbene le immagini siano tratte da una versione ancora piuttosto primitiva, Daytona per Saturn butta già benissimo.

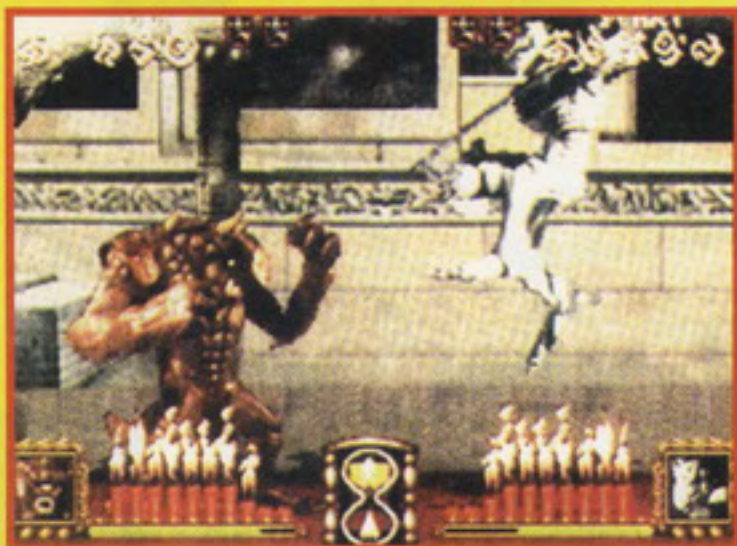


Daytona USA: o la va, o la spacca...

Console: SATURN
Casa: SEGA
Genere: PICCHIADURO
Uscita: FEBBRAIO

VAN BATTLE

Ed eccolo qui! Il primo picchiaduro ad incontri bidimensionale per Saturn: **Van Battle**! Il gioco può vantare la stessa grafica fotorealistica e digitalizzata di **Mortal Kombat II**, al quale tra l'altro si ispira palesemente. Cosa ci voleva a comprare i diritti, caro Mr. Sega? Vabbé, fatto sta che **Van Battle** include sette lottatori, umani e animali. I primi sono digitalizzati, mentre le bestie sono renderizzate splendidamente, sulla falsa riga di **Primal Rage**. Non è tutto (però è già molto): il gioco include una serie di finali differenti, legata ai personaggi che scegliete. **Van Battle** è previsto per febbraio, il che significa che troverete una debordante recensione già sul prossimo numero di **Mega Console**! Mal che vada daremo la colpa a Fabio D'Italia, eh, eh, eh...



Van Battle, il gioco preferito da Van Basten (mio Dio, come faccio a scrivere simili porcate?)...



Scusate le spalle...

Console: SATURN
Casa: SEGA
Genere: FANTASY
Uscita: FEBBRAIO

VIRTUAL HYDELIDE

Virtual Hydride è un rpg del tutto innovativo che vanta scenari ed ambientazioni tridimensionali ed effetti di scaling piuttosto impressionanti. A differenza dei soliti titoli fantasy, per lo più ambientati in noiosissimi dungeons ed improbabili corridoi (e diciamolo una buona volta), **Virtual Hydride** si svolge anche in ambienti esterni, così potrete respirare un po' di sana aria pura e magari abbronzarvi un pochino (gli otaku sono generalmente giallastro-Simpsons). Fermi tutti: prima di acquistarlo sappiate che il testo è interamente in giapponese. Come dite? Parlate il dialetto cantonese meglio dell'italiano? Beh, in questo caso...



...Scus faccia...

Console: SATURN
Casa: SEGA
Genere: SPORTIVO
Uscita: DISPONIBILE

VICTORY GOAL

Un classico. **Victory Goal** è arrivato in reda fuori tempo max per la recensione. Vale però la pena di mostrarvi qualche stuzzicante immagine, rimandando al prossimo numero la devastante recensione. Per gli amanti delle statistiche e dei grissini ricordiamo che **Victory Goal** include 12 squadre, nonché nove prospettive di gioco differenti contro le sette di **Fifa International Soccer** per 3DO (cicca cicca). Inoltre, a differenza di **Fifa**, in **Victory Goal** è possibile switchare prospettiva senza stoppare l'azione. Finale di partita: Saturn 2, 3DO 0. Potrete spararvi la recensione completa sul prossimo numero di Em-Si, intanto vado ad ingollare una confezione famiglia di grissini (che ci volete fare, ognuno ha le sue perversioni...).



Victory Goal, la prima simulazione di calcio per Saturn. E per PSX cosa c'è? Quella porcata di Super Formation Soccer della Human! Ahahahahaha, che scaarsi!

Victory contro Fifa: Fabio Ravetto, 3DO Man, deve morire!



Si scherza, Shogun, nessuno mette in dubbio che Fifa per 3DO sia un gran bel gioco...

ma Victory sarà più galattico, ahahahahahahaha!



X-Men: The Arcade Game per il 32-bit Sega. La Data East è invece al lavoro su uno sparattutto semplicemente sensazionale, **Incoming**. Ho visto un demo al CES che mi ha spappolato la mascella (ormai mi nutro a semolino). In confronto, **Total Eclipse** e **Starblade** sembrano rispettivamente **Pong** e **Defender**... Pictures next month. E vai così! E' arrivata la conferma che i team di sviluppo della Sega sono al lavoro su nientepopodimeno che una versione a 32-bit di **Shining Force**. L' RPG per Saturn manterrà lo stesso gameplay della versione Megadrive, ma in termini di grafica, dimensioni e sonoro, il nuovo episodio della migliore saga fantasy mai vista, non ci saranno paragoni! Torneremo a parlarne, state certi. Non è finita: è arrivata la conferma ufficiale che la Sega è al lavoro su **Landstalker 2** per il 32-bit Sega! Sembra proprio che i fan dei giochi di ruolo non si annoieranno di certo con il Saturn!



Castlevania per Saturn: un sogno che presto si trasformerà in realtà!

Due notizie sciropose che provengono direttamente dalla Konami. **International Soccer Superstars** (aka **Perfect Eleven**) e **Castlevania**, inizialmente previsti per 32X, saranno lanciati solo ed esclusivamente per Saturn. Il primo è probabilmente il miglior gioco di calcio mai visto su Super NES, e potete stare certi che grazie alle portentose capacità del 32-bit Sega, questa versione sarà nettamente più gallosa. **Castlevania**, inoltre, promette di diventare il miglior arcade/adventure mai realizzato. Ah, dimenticavo: avete presente **Ultimate Parodius**, il bellissimo sparattutto uscito qualche mese fa per SNES e PlayStation? Orbene, la Konami sta lavorando anche alla versione Saturn, che sicuramente non sarà afflitta dai patetici rallentamenti che hanno penalizzato il gioco nelle sue precedenti incarnazioni. Ah, pare che la Konami smetterà di produrre software a 16-bit nel corso del '95. E' ora di passare a qualcosa di più potente, raga...

MYST

Autentico best-seller in formato MAC CD-ROM e PC CD-ROM, *Myst* è senza dubbio una delle migliori avventure grafiche degli ultimi anni, che ha rilanciato anche in ambito videoludico il movimento New Age. *Myst* sfrutta la classica interfaccia punta-e-clicca che ha fatto scuola nei computer games. Per coloro che non ne avessero mai sentito parlare (dove siete stati negli ultimi due anni?!?), riassumiamo brevemente la trama. Per qualche strano motivo che non è dato di sapere, un'entità suprema incarnata sotto le spoglie di un libro magico ci trasporta su un'isola assolutamente deserta, dove reale e fantastico si confondono. Il vostro compito sarà quello di scoprire che cosa è accaduto alla popolazione locale. Raccogliendo oggetti e azionando meccanismi vari, dovrete formulare congetture ed ipotesi. Di fronte a tutto questo, gli amanti dei picchiaduro staranno storcendo sicuramente il naso, a questo punto, ma *Myst* rappresenta veramente un unicum nell'intera produzione videoludica... Recensione completa su Mega Console #13...



Myst, che non va confuso con Myst-ery Mansion, che non va confuso con Maniac Mansion, che non va confuso con Taz-Mania, che non va...

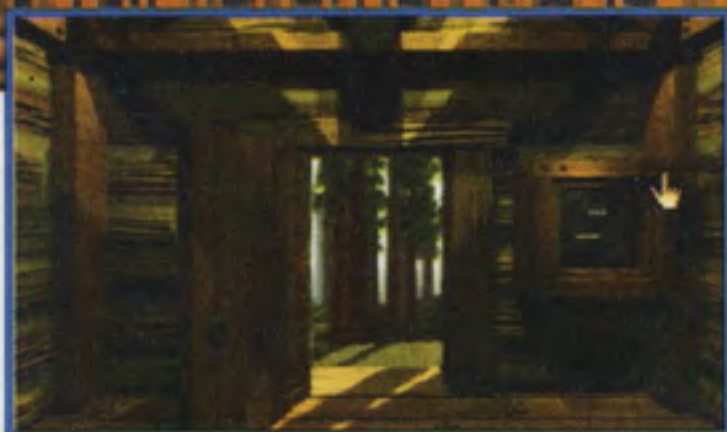


La grafica è fenomenale, ma la giocabilità sarà all'altezza?



Ué, mi sono comprato uno chalet a St Moritz, con camino in marmo di Carrara e televisore 41 pollici allegato. Troppo radicale...





CASA PRODUTTRICE

SUNSOFT

GENERE

AVVENTURA

DATA DI USCITA

IMMINENTE

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIDEOGAMES, CONSOLE E ACCESSORI

BIT WORLD Di Lai Roberto - Via Val Cismon, 2

20052 MONZA (MI) - Tel. / Fax 039/2720499

TEL.039/2720499

CARTUCCE MEGADRIVE

ALIEN 3	L.49.000
ALISIA DRAGON	L.47.000
ALADDIN	L.75.000
BOOGERMAN	TEL
BUBSY II	L.107.000
CHIKY CHIKY BOYS	L.29.000
ART OF FIGHTING	L.79.000
CLAYFIGHTER	TEL
DINO DINI'S SOCCER	TEL
DYNAMITE HEADDY	L.105.000
DORAEMON	L.49.000
DRAGON BRUCE LEE	TEL
DRAGON BALL Z	TEL
DRAGON'S REVENGE	L.99.000
EARTHVOM JIM	TEL
ECCO THE DOLPHINE II	L.89.000
EA FIFA INT. SOCCER	L.99.000
EA FIFA INT. SOCCER 95	TEL
ETERNAL CHAMPION	L.69.000
FATAL FURY II	L.119.000
FLINK	L.109.000
FLINSTONES	L.49.000
FLINSTONES THE MOVIE	TEL
EA TENNIS	L.119.000
EX RANZA	L.59.000
GUNSTAR HEROS	L.69.000
YOUNG INDIANA JONES	L.99.000
J.LEAGUE STRYKER II	L.105.000
JAMES POND 3	L.37.000
KICK BOXING	L.39.000
LETHAL ENFORCE II	TEL
LANDSTALKER	L.69.000
LION KING	TEL
MAZIN SAGA	L.49.000
MEGA BOMBERMAN	TEL
MICKEY MANIA	TEL
MICKEY AND DONALD	L.59.000
MICROMACHINE 2	L.99.000
MIGHTY MAX	TEL
MORTAL KOMBAT	L.69.000
MORTAL KOMBAT II	L.79.000
MUTANT LEAGUE HOCKEY	L.39.000
N. MANSELL F1	TEL
NBA JAM	L.59.000
NBA LIVE 95	TEL
NHL 95	L.119.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L.79.000
OUTRUNNERS	L.78.000
POWER DRIVE	TEL
PULSEMAN	L.95.000
PROBOTECTOR	L.109.000
RISE OF THE ROBOTS	TEL
TOEJAM & EARL II	L.59.000
ROCK'N'ROLL RACING	TEL
SAMURAI SPIRIT	TEL
SLAM MASTER	TEL
SHINING FORCE II	L.109.000
SONIC 3	L.79.000
SONIC AND KNUCKLE	TEL
SPARKSTER	TEL
STREET FIGHTER II S.C.E.	L.79.000
S.STREET FIGHTER II	TEL
STREET OF RAGE III	L.79.000
S.MONACO GP II	L.39.000
SYNDACATE	TEL
THEME PARK	TEL
TAZMANIA	L.39.000
TRUE LIES	TEL
THE PUNISHER	TEL
THUNDER FORCE IV	L.69.000
TMNT TOURN. FIGHTER	L.79.000
VIRTUA RACING	L.119.000
WORLD HEROS	L.119.000
WWF ROYAL RUMBLE	L.69.000
WOLVERINE	TEL
ZERO TOLERANCE	L.99.000

GIOCHI MEGA CD

AX 101	L.75.000
WORLD CHAMPIONSHIP RALLY	TEL
BRUTAL	TEL
DRAGON'S LAIR	L.109.000
DUNE II	L.119.000
FINAL FIGHT	L.49.000
F1 WORLD CHAMP HS	L.119.000
GROUND ZERO TEXAS	L.119.000
FLYING NIGHTMAES	L.119.000
LETHAL ENFORCE II	TEL
ILLUSION CITY	L.75.000
MEGARACE	TEL
MORTAL KOMBAT	L.69.000
RANMA 1/2	L.109.000
SPACE ACE	TEL
SILPHEED	TEL
SONIC CD	L.69.000
TOMCAT ALLEY	L.99.000
VAY RPG USA	TEL
WWF RAGE IN THE CAGE	L.119.000
HEART ALIEN	TEL
EYE OF THE BEHOLDER	TEL
FLASHBACK	TEL
REBEL ASSAULT	L.115.000
RISE OF TH DRAGON	L.69.000
STAR BLADE	TEL
SNATCHER	TEL

GIOCHI "SATURN" 32BIT

MYST	TEL
DAYTONA RACING	TEL
VIRTUA FIGHTER	TEL
GALE RACER	TEL
GOtha	TEL
CLOCKWORK NIGHT	TEL
SHINOBI	TEL
DREAM HOUSE	TEL
STARCADE	TEL
DEADLUS	TEL
VIRTUAL HANG ON	TEL
BATTLE MONSTER	TEL
MASTER GOLF	TEL
RAMPO	TEL
VICTORY GOAL	TEL

GIOCHI MEGA 32

STAR WARS ARCADE	
VIRTUA RACING DELUXE	
DOOM	
AFTERBURNER COMPLETE	
METAL HEAD	
MIDNIGHT RAIDER'S CD	SUPER
SUPER MOTOCROSS	
UNDER THE SEA	
COSMIC CARNAGE	
SUPER SPACE HARRIER	

GIOCHI GAMEGEAR

ALADDIN	L.59.000
ECCO THE DOLPHINE	L.59.000
NBA JAM	L.59.000
MORTAL KOMBAT II	L.59.000
ROBOCOP 3	L.59.000
SONIC 3	L.59.000
SONIC DRIFT	L.59.000
DYNAMITE HEADDY	L.62.000
STREET OF RAGE II	L.57.000
ADDAMS FAMILY	L.59.000

CONSOLE E ACCESS.

MEGADRIVE II PAL EUR+2 PAL	L.229.000
MEGADRIVE II PAL JAP	L.249.000
MEGA CD II JAP+4 GIOCHI	L.489.000
MEGA 32 X	TEL
SATURN 32 BIT	TEL
JOYPAD 6 TASTI + TURBO	L.35.000
JOYPAD CAPCOM SOLDIER	L.45.000
ALIMENTATORE 220 V MD	L.25.000
ACTION REPLY 2	L.115.000
JOY STICK TURBO X MEGADR.	L.79.000

TEL.039/2720499

TUTTI I NOMI ED I MARCHI SOPRA ELEN-
CATI SONO DI ESCLUSIVA PROPRIETA'
DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI.
I PREZZI SONO TUTTI IVA INCLUSA.

MORTAL KOMBAT II



Il migliore gioco del 1994 è stato ulteriormente pompato per l'upgrade a 32-bit Sega. Mega Console è lieta di presentarvele alla grande con tanto di schizzi di sangue e splattamenti vari...

a cura di Matteo "Porco Kano" Bittanti

I più grandi esperti di videogames - mi riferisco ovviamente ai lettori di **Mega Console** - hanno proclamato **Mortal Kombat II** miglior titolo del 1994. Ebbene sì, i risultati dei **Mega Console Videogame Awards** parlano chiaro: il picchiaduro programmato dai Probe è stato giudicato il miglior videogioco dell'anno nelle versioni a 8 e 16-bit. Non sorprende, quindi, che l'Acclaim cerchi il tris con la versione a 32-bit di **MKII**. Cosa sono quelle facce da ciabatte smunte? Aaah, capisco... Vi state domandando se vale effettivamente la pena di comprare **Mortal Kombat II** anche per 32X. Depotutto, **Mortal Kombat II** per Megadrive lo abbiamo giocato tutti, fino allo sfinimento. Giusto. E allora, che fare? C'era proprio bisogno di un'altra conversione? Lo abbiamo chiesto a Fergus McGovern - il leader maximo del mitico team di sviluppo Probe - attualmente al lavoro sulla versione per 32X... Questa la sua risposta: "**Mortal Kombat II** per 32X è assolutamente identico al coin-op. 'Conversione' non è il termine più adatto per definire la versione a 32-bit Sega di **MKII**. Forse 'fotocopia' sarebbe più azzeccato". Qualcuno ha detto "esaltato"? Beh, McGovern sa il fatto suo, ma fidarsi è bene, non fidarsi è bene, dico bene? Quante volte abbiamo sentito frasi del genere? Una caterva e una gazzosa. Di fronte al nostro scetticismo, i tizi della Acclaim hanno snocciolato una serie di dati molto succosi e un demo completo al 90% di **Mortal Kombat II** per 32X. Beh, a caldo possiamo dire che Fergus non esagerava... Le pictures le potete vedere anche voi, e per i dati tecnici non vi resta che proseguire nella lettura:

- 1) **MKII** per 32X vanta il doppio di colori su schermo rispetto alla versione a 16-bit. Tradotto in soldoni, questo significa una grafica molto più definita.
- 2) La versione per 32X del picchiapicchia Acclaim include tutte le animazioni del coin-op, mentre in quella per Megadrive ce n'erano poco più della metà. Tradotto in soldoni, questo significa un realismo nettamente superiore.
- 3) Tutte le digitalizzazioni audio del gioco da bar sono state fedelmente incorporate in questa nuova conversione. Tradotto in soldoni: **MKII** per 32X ha un sonoro da urlo...
- 4) Nella versione per Megadrive mancavano alcuni

dei fondali presenti nell'originale. Ebbene, ci credereste? Sono stati ficcati

nell'update per 32X!

Tradotto in soldoni... Er, è ora di finirla con 'sti soldoni!

5) La velocità dei combattimenti è stata accresciuta, al fine di eguagliare in tutto e per tutto quella del gioco da bar...

6) **MKII** 32X vanta una introduzione semplicemente spettacolare. Scordatevi quella spartana (ma funzionale - si dice sempre "spartana, ma funzionale". E' un cliché, che ha il suo perché) della versione MD...

7) Molti dei trucchi del coin-op, assenti nella versione a 16-bit, sono stati inseriti in quella per 32X. Il che significa, fratelli, che sono presenti tutte le friendships, babalities e animalities del coin-op. Lo giuro sul canguro. Scommetto che a quel dannato marsupiale fischieranno di brutto le orecchie, eh, eh, eh...

8) Se tutto questo non bastasse (ekkekatz, siete incontentabili!), la versione per 32X si impone su quella MD anche ai punti: 32 Mbit di memoria contro i miserrimi 24 Mbit della cart a 16-bit (ora non cominciate a fare casino tra bit e Mbit: si tratta di due cose completamente diverse... Avete presente mele e pere? Come dite? No, niente macedonia, non mi pare il momento... Ehi, tu: lascia giù quella banana, che poi quell'obeso di **Donkey Kong** se la prende con me!)

Concludendo, tutte le migliorie della versione a 32-bit di **Mortal Kombat II** lo rendono terribilmente simile - se non identico - al coin-op Midway... Questa ennesima conversione ("Ho detto fotocopia!" - er, scusa Fergus - a proposito, che razza di nome è Fergus!?) dovrebbe rendere giustizia all'upgrade Sega, il cui software, fino ad oggi, è stato caratterizzato da alti (**Doom**, **Virtua Racing Deluxe** su tutti) e da qualche basso di troppo (**Cosmic Carnage**, **Space Harrier**, **Afterburner**). Insomma, se c'è un titolo che può mostrare al mondo intero la differenza tra un 16 e un 32-bit questo è proprio **MKII**, peraltro già egregiamente convertito ("no, fotocopiato!" - ma allora è un vizio... 'a Fergus, sto a parla' della versione Megadrive... Siamo suscettibili oggi, eh?) per il 16-bit Sega... **Mortal Kombat II** sarà disponibile a marzo per MD 32X su cartuccia. Non sono previste versioni su CD e nemmeno su MiniDisc, DAT o DCC. Cose belle. I Probe cominceranno al più presto a lavorare a **Mortal Kombat III** per Saturn e 32X, tuttavia la versione home non uscirà se non verso la fine del 1995. Tradotto in soldoni... Er, ciò significa che avremo una caterva di tempo per spassarcela con **Mortal Kombat II** per 32X! Scusate il pay-off patetico, ma Fergus ormai mi odia e dovevo fare qualcosa per non compromettere irreparabilmente la nostra amicizia. In fondo è un bravo ragazzo...



Raddoppiano i colori e migliora la grafica: raddoppierà anche il divertimento? Si accettano scommesse, ma soprattutto assegni circolari... No, ripensandoci li preferiamo rettangolari...



Mortal Kombat II ha riscosso un enorme successo su MD: sarà lo stesso anche su 32X? Scrivete la risposta su una cartolina postale indirizzata a Mega Console e avrete la possibilità di vincere uno splendido frigorifero T-Rex (questa era la battuta che avevo preparato per **Jurassic Park 2**, ma era troppo bella e non sono riuscito a resistere...)



La versione per 32X include tutte le animazioni del coin-op, anche quelle "tagliate" sul Megadrive! Se non ci fossimo noi di **Mega Console**, la vita sarebbe più dura, eh?



Friendships, Animalities e Babalities: la versione per 32X le ha tutte! Come dite? No, niente scene di sesso... Pervertiti.



Liu Kang, Johnny Cage, Kitana e gonzi vari sono tornati... Più cattivi che mai! Sì, lo so, la dida fa schifo, ma mettetevi nei miei panni: il lavoro mi opprime, il cane mi sta azzannando il polpaccio e le mie polpette di soia sono tutte bruciacchiate...



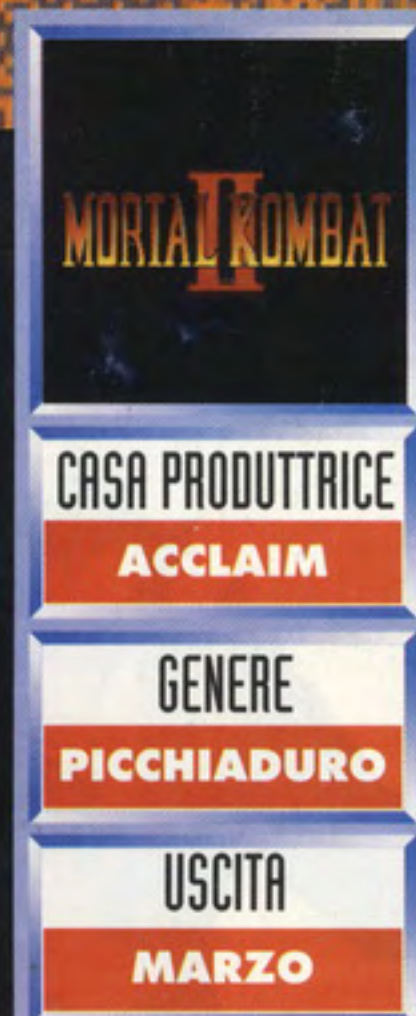
Grazie alla potenza del 32X, questa nuova versione sarà del tutto identica al coin-op! A questo punto potreste far pagare un millino per ogni credito ai vostri amici. Vi darebbero del "meschino", ma almeno raccogliereste un bel po' di grana...



Il sonoro di **MKII** per 32X è semplicemente strepitoso: la voce tenebrosa che vi ordina "Finish him!" è un mito, e quando massacrare il vostro rivale senza subire un danno, verrete premiati da un esaltante "Flawless Victory!". Cosa vorreste di più dalla vita, eh? **Mortal Kombat III**... In effetti...



Nothing can prepare you for... **MKII** on 32X!!! Well, actually, almost eventually, I think that, as a matter of fact, the cat is under the table and...



I combattimenti sono diventati ancora più realistici e la grafica è stata ulteriormente impreziosita, ma ciò nonostante, **Mortal Kombat II** non è ancora capace di preparare un caffè decente...



BATMAN



Un tempo oggetto di schermo da parte della comunità dei supereroi per via della sua calzamaglia non molto aderente, Batman si prende ora la rivincita sui suoi detrattori grazie a questo promettente action game della Sega. E non è solo in questa grande rimonta; con lui infatti c'è Robin, il solo e unico Boy Wonder (o Ragazzo Meraviglia, se preferite), compagno d'avventure del Cavaliere Oscuro in innumerevoli occasioni. Gli ultimi due anni non sono stati un granché per le versioni virtuali di Bruce Wayne e Dick Grayson. E, tutto sommato, l'Uomo Pipistrello non ha ottenuto grossi favori neanche con Tim Burton, il maestro del fantasy nero (vedi Beetlejuice, Edward Mani Di Forbice e il recente Nightmare Before Christmas) che ha restituito a Batman il look originale di tetro giustiziere della notte in due (presto tre, grazie al regista Joel "Flatliners" Schumacher) lungometraggi di cassetta. Ma col recente successo accordato alla nuovissima serie animata, sembra che Batman e Robin abbiano finalmente trovato il loro posto nella hall of fame dei supereroi: rieccoli quindi più smaglianti che mai in questo gioco di prossima uscita. Durante lo scorso decennio, gli standard qualitativi del cinema d'animazione erano calati per venire incontro alle esigenze di produttori poco scrupolosi. La situazione è rimasta tale fino a un paio di anni fa, quando sui teleschermi di tutto il pianeta è apparso quel gioiellino di animazione e di stile grafico che è Batman: The Animated Series. La serie, trasmessa in Italia su Canale 5, si ispira direttamente agli albi della DC Comics pubblicati negli anni '40 e '50. La combinazione di disegni estremamente stilizzati e tutti i classici criminali di Gotham con i loro piani delittuosi ha rapito l'attenzione di un pubblico ormai stufo dei cartoni animati. Nella speranza di ripetere un simile successo sul Megadrive, la Sega ha unito le proprie forze con quelle di una compagnia di programmatori nota come Clockwork Tortoise, producendo l'oggetto di questa preview. Per tutte le joint venture!

ROBIN IS BACK!

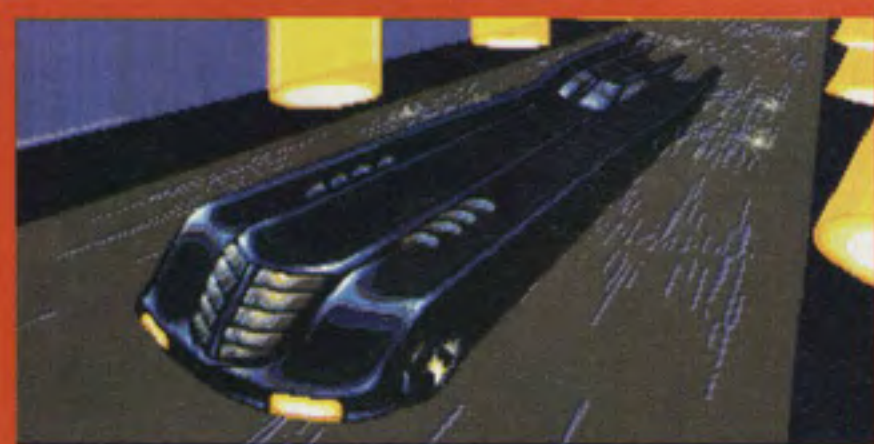
Prima d'ora, Richard Grayson (meglio noto come Robin il Ragazzo Meraviglia) è sempre mancato nelle avventure di Batman per Megadrive e Mega-CD. Leale e impetuoso (forse anche troppo), Dick è sempre disponibile a combattere il crimine e a tradurre quegli strani tabulati che escono dal Bat-computer. Dipinto nella serie TV degli anni '60 come la metà più debole del Dinamico Duo, sempre destinato a finire nei guai e ad essere salvato dal partner, il Robin della serie animata è molto più indipendente ed è in grado di tenere testa alla sua controparte più anziana. Infatti, per uno strano scherzo del destino, Robin finisce spesso col salvare la pelle al Cavaliere Oscuro. Per la versione virtuale di Robin, questa neo-acquisita fiducia in sé stesso equivale a una partecipazione nel gioco sotto il comando del secondo giocatore.



Quel pallone gonfiato del Joker prende il volo...

PER TUTTI I POWER UP!

Il principale mezzo di difesa di Batman e Robin è costituito dalla scorta illimitata di Batarang e lame rotanti che i due tengono nelle loro calzamaglie. Questi gioielli da lancio possono essere trattenuti in fase di tiro in modo da diventare un'arma speciale, ma per dare più intensità alla tempesta di proiettili, il Dinamico Duo può servirsi anche di alcuni power up. Questi comprendono, fra gli altri, l'immane "doppio fuoco", ma c'è anche il volto della morte, che appare di quando in quando sullo schermo per cancellare dall'esistenza tutti i nemici a portata di tiro.



Limousine così lunghe le ho viste solo nel cartoon di Tex Avery!

Adventures Of & ROBIN



SU E GIÙ PER GOTHAM

Tratti di peso dalla Serie Animata, i livelli di gioco riproducono gli strati alti e bassi della città di Gotham. Dal primo all'ultimo livello c'è un utilizzo brillante della prospettiva. Rifacendosi allo stile di **Red Zone** della Zyrinx, i programmatori hanno disposto gli edifici e le piattaforme su una angolazione innaturale per creare l'illusione dell'altezza. Ancora più impressionante, però, è l'uso che viene fatto del parallasse durante il duello aereo sopra i grattacieli di Gotham; in questa sezione il traffico continua a scorrere sotto i due supereroi alati mentre affrontano le armate del nemico.



Batman alle prese con L'Inferno di Cristallo...



Il Dinamico Duo sa come risparmiare sulla benzina...



Soffrite di vertigini? Allora voltate pagina...



Mmm... che cosa c'era nel mio Bat-Té?

PER TUTTI I PINGUINO DE LONGHI!

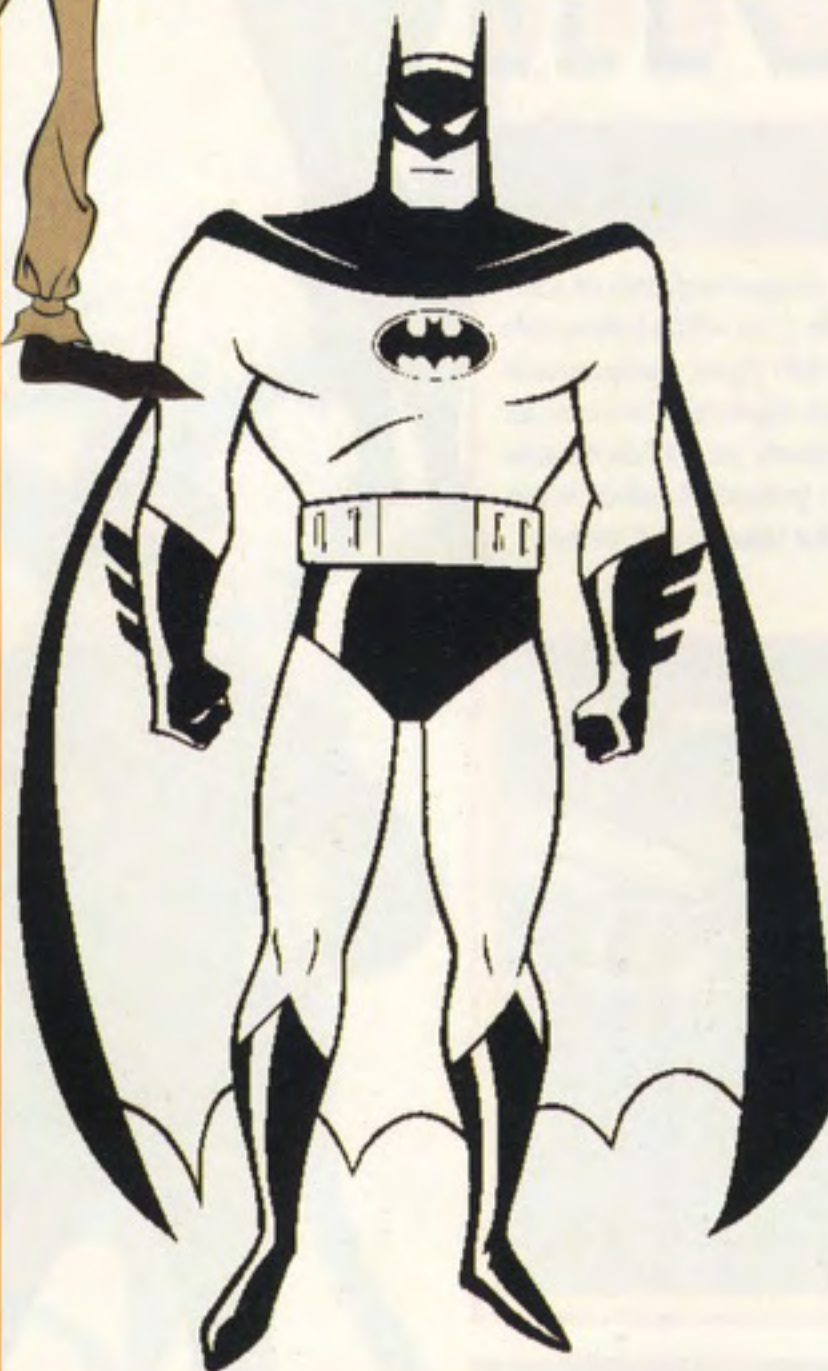
Simile nello stile a un episodio del cartone animato, la trama è imperniata sul perfido Mr Freeze e la sua intenzione di rendere la temperatura della Terra più simile a quella di Urano. Esperto in invenzioni e in piani da megalomane, questo gelido personaggio ha ideato la sua arma suprema, il Cannone di Ghiaccio. Tuttavia, durante le fasi finali della costruzione, Freeze ha appreso che Batman e Robin sono sulle sue tracce e intendono fermarlo a tutti i costi. Per rovinare i loro piani, Freeze ha chiamato a raccolta i criminali più fetidi e cattivi che abbiano mai frequentato il Manicomio Arkham, ordinando loro di fermare il Dinamico Duo. Riusciranno i campioni mascherati della giustizia a far fesso il Joker (fra gli altri) e a impedire che il mondo diventi una gigantesca palla di neve?



Robin, quante volte devo dirti di non scorreggiare a gamba levata?



Questa volta la Kinder ha fatto le cose in grande!



CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
AZIONE

USCITA
MARZO



Batman riceve una calda accoglienza...



LA STORIELLA DEL PIPISTRELLO

Un Uomo Pipistrello per ogni generazione? Si direbbe di sì, a giudicare da quanto si può leggere nelle monografie su Bruce Wayne e il suo alter-ego mascherato. Nato come eroe di una striscia a fumetti sugli albi della DC (acronimo di "Detective Comics"), il Cavaliere Oscuro ha acquisito una popolarità alquanto più vasta negli anni '60 come protagonista di una serie prodotta per la televisione americana. Interpretato da Adam West e Burt Ward, il telefilm era nient'altro che una cozzaglia di esili trame, terribili scene di lotta e squallidi cartelloni recanti frasi onomatopeliche a sostegno degli effetti sonori ("BIFFS!", "KA-POW!", "THWACK!" e via di seguito); in altre parole, un successo garantito! Per le generazioni cresciute coi Beatles e i Rolling Stones questo era il solo e unico Batman. La parodistica serie televisiva (che conobbe anche una versione cinematografica) ha spopolato fino alla seconda metà degli anni '80, dopodiché è arrivato Tim Burton con la sua versione aggiornata ai tempi del Cavaliere Oscuro. Il Batman di Burton è un cupo e gotico "giustiziere della notte" che svolge minaccioso fra gli edifici di Gotham allo scopo di vendicare la morte dei suoi genitori. Questo approccio più serio alla caratterizzazione dell'Uomo Pipistrello è stato portato un gradino più su con la serie a cartoni animati. La libertà insita in questo particolare formato ha dato sia agli sceneggiatori che ai disegnatori l'occasione di escogitare soluzioni narrative e grafiche più complesse e audaci, e il ritorno alle tradizioni della DC vede la riesumazione di molti dei più grandi antagonisti di Batman e Robin. Esempio a questo riguardo è l'imminente terzo film della saga cinematografica del Cavaliere Oscuro - **Batman Forever** - in cui Val Kilmer indossa il costume da pipistrello al posto di Michael Keaton e affronta Due Facce e l'Indovino, rispettivamente interpretati da Tommy Lee Jones e Jim "The Mask" Carrey.



Aaaah, benissimo! Non contenti di aver già prodotto un titolo veramente orrendo ispirato alla famosa serie televisiva, la Sega ritorna alla carica. Cosa ci dobbiamo aspettare questa volta?

La serie televisiva più amata dai ragazzi di mezzo mondo, nonché i giocattoli preferiti da Cappioli (Mai dire Gol docet...), dopo una prima, sfortunata, apparizione sugli schermi delle console ci riprova. Definire sfortunato il primo gioco dei Power Ranger è forse essere un tantino buoni perché in effetti è l'unico titolo riuscito nella non facile impresa di apparire nella classifica "Beotata dell'anno" sia di Mega che di Super Console. Per cercare di riscattare almeno parzialmente questa debacle, e di sfruttare meglio questa preziosa licenza, la Sega sta producendo un gioco per la propria macchina finora peggio sfruttata: il Mega-CD.

Per i pochi che non conoscessero la serie tele-

visiva e, più in generale, per i matusa, dobbiamo precisare che i Power Rangers sono una pattuglia di giovani paladini della giustizia, molto abili nelle arti marziali e in grado di trasformarsi in dinosauri; insieme poi formano un devastante robot in vago "stile Transformer". Il videogioco, ricco di schermate digitalizzate e scene FMV sarà suddiviso in ipotetiche puntate, durante le quali i baldi eroi dovranno debellare il solito attacco delle forze del male. L'interazione sarà in perfetto stile da film interattivo: dovrete controllare i vostri beniamini scegliendo di volta in volta l'azione più appropriata fra quelle a vostra disposizione sullo schermo. Questo sistema, apparentemente piuttosto irrealistico, sembra comunque esser stato sviluppato in modo piuttosto immediato ed efficace. Per qualsiasi commento definitivo vi rimandiamo comunque a una prossima e sicura Megarecensione...



SCORE
100, 210

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SPARATUTTO

DATA DI USCITA
MARZO



La cabina di comando assomiglia molto allo studio de La



E quello cos'è? La versione cattiva di Ali?



Quando vedo questo cose mi chiedo come allevino i figli negli Usa...



GO! GO! POWER RANGERS!

Lo so, a molti di voi potrà sembrare impossibile, ma c'è una buona parte di pubblico che non conosce affondo questi personaggi. Per costoro pubblichiamo quindi una breve presentazione dei cinque ragazzi...

Ranger Blu - Billy

E' in pratica il tecnico del gruppo ed è in grado di trasformarsi in un triceratopo. Questo personaggio alquanto bizzarro occupa, fra l'altro, il suo tempo libero con l'hobby di leggere dizionari (quando avrà finito le Pagine Gialle deve provarlo anch'io...).

Ranger Nero - Zak

E' in grado di trasformarsi in un mammut, ma nonostante questo mantiene sorprendentemente le proprie doti di agilità e potenza. Zak ha il privilegio di possedere il Power Axe.

Ranger Rosa - Kimberly

Finalmente una presenza femminile! La nostra Kim ha l'onore di usare il Power Bow ed è pure in grado di trasformarsi in un leggiadro ed elegante (!) pterodattilo.

Ranger Giallo - Trini

Seconda donzella del gruppo, è in grado di trasformarsi in una pericolosa tigre coi denti a sciabola (quelle preistoriche tanto per intenderci). La vera intellettuale del gruppo il cui scopo è potenziare il proprio lato spirituale.

Ranger Rosso - Jason

Per chiudere la carrellata ecco il capo di quest'allegria brigata, che si fregia della Power Sword ed è in grado di trasformarsi in tirannosauro.



SEGA RALLY CHAMPIONSHIP



Non c'è niente da fare: i coin-op Sega sono i numeri uno al mondo!

Scordatevi Daytona USA e Ridge Racer. L'ultimo coin-op automobilistico di casa Sega spazzerà letteralmente la concorrenza come fece ai suoi tempi il mitico Virtua Racing. Dubbiosi? Guardate le foto e sbavate...

"Uaaaaaaah... (Simon)! Ma veeeeeni (Paolo)! Bella lì (MBF)! Hibashan Tokemash (Char)! Ma lo fanno per 3DO (Shogun)? Quando si mangia (BioMasa)?". Queste, più o meno, le reazioni della reda di Mega Console alla notizia dell'uscita di Sega Rally Championship 1995, ennesimo coin-op automobilistico della casa nipponica e probabile numero uno nella classifica delle sale giochi di tutto il mondo per i prossimi mesi.

Non si sa moltissimo di questo nuovo, distruttivo racing game, ma una cosa è certa: Rally Championship è stato

realizzato dal Department 3 dell'AM R&D, team già responsabile del coin-op di Sonic e di Virtua Star Wars, basato sul Model One. A questo punto molti di voi potrebbero obiettare che quelli sopracitati sono i "peggiori" giochi da sala realizzati dalla Sega negli ultimi anni. Beh, possiamo dirvi solo una cosa... Er, avete ragione... Tenete però

conto che per realizzare Rally, gli AM3 (da non confondere con i ben più prestigiosi AM2) hanno utilizzato il Model Two, hardware usato in precedenza per Virtua Fighter 2 e, ormai lo sanno anche i sassi, Daytona USA.

Come potete vedere dalle foto in queste pagine, il risultato è assolutamente sbalorditivo: le macchine sono più dettagliate e realistiche di quelle di Daytona (e poi diciamolo, la Delta e la Celica sono nettamente meglio delle vetture da Nascar...) e le automobili presentano tutti gli sponsor originali "mappati" sulla carrozzeria. Anche la giocabilità è significativamente differente da quella dei titoli AM2: essendo una simulazione di rally, infatti,

non percorrerete differenti tracciati svariate volte, ma un unico percorso che attraversa una serie abnorme di locazioni. Queste vanno dalle strade di città a mulattiere strettissime e, udite udite, oltre a cambiare il tipo di terreno su cui dovrete cimentarvi, verrà implementata una routine per variare le condizioni atmosferiche durante la gara.

I fondali non sono ancora molto definiti visto che il gioco è completo solo al 50%, ma è probabile che la versione finale (che uscirà nelle sale giochi nipponiche a primavera) sia ultradettagliata.

Non vediamo l'ora di cimentarci con un paio di cabinati linkatilli!



Sega Rally 1995 sembra già galattico: e pensare che è solo al 50%!

A quando una simulazione motociclistica "alla Daytona USA"?

ONSHIP 1995



SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
1995

CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

AUTOMOBILISTICO

USCITA

APRILE



Speriamo che quelli dell'AM3 abbiano reso Rally più giocabile di quella porcata di Virtua Star Wars...



E solo al 25%, ma è già attesissimo; al CES di Las Vegas è stato il titolo per Saturn che ha riscosso più successo; ha un titolo bergamasco, ma viene dal Giappone... E' proprio lui, **Panzer Dragoon**, LO sparatutto per il 32-bit Sega...

Nei numeri scorsi vi avevamo saltuariamente mostrato alcune fotografie di questo nuovo radicale shoot 'em up Sega, ancora in fase avanzata di programmazione. Ora, considerando il fatto che abbiamo potuto testare una versione completa al 25% del gioco, abbiamo deciso che fosse il momento di farvi vedere di più, molto di più... A prima vista il tutto potrebbe sembrare una versione aggiornata e migliorata di Afterburner, ma possiamo assicurarvi che **Panzer Dragoon** ha in comune con lo sparatutto sopracitato esclusivamente la casa produttrice.

Tanto per cominciare la grafica è composta esclusivamente da poligoni texturizzati (alla **Daytona**, tanto per intenderci) e dimostra in pieno le reali potenzialità del Saturn, solluccherandovi con costruzioni enormi e nemici così grandi da fugare qualsiasi dubbio sull'eventuale povertà hardware dell'ultimo nato di casa Sega.

La vostra avventura comincia in un deserto infestato da vermoni e insetti giganti, che vanno abbattuti grazie al fidato arco, e continua in una grotta piena di scarrafoni (bleurgh!) che si dirama all'interno di una montagna. Nel livello successivo si vola sopra una foresta che sembra non aver mai fine e in cui dovrete prestare molta attenzione ad alcune bizzarre astronavi che vi attaccheranno da ogni angolazione: se resisterete fino alla fine troverete ad accogliervi il più incredibile boss di fine livello

che la storia dei videogames ci abbia mai proposto...

Come in tutti i titoli della serie **Virtua**, anche in **Panzer Dragoon** è possibile scegliere fra molte visuali da cui seguire l'azione: il bello è che con i tasti LEFT e RIGHT del joypad potete switchare da una all'altra delle quattro inquadrature e trovarvi così con quei fetenti dei nemici prima davanti a voi, poi a destra, a sinistra o addirittura dietro al vostro punto di vista. In questo modo riuscirete sempre a vedere tutto quello che vi circonda e, anche se le prime partite sono un vero casino e verrete seccati innumerevoli volte, vi renderete conto che è stata aggiunta una nuova dimensione, la profondità, a questo videogioco.

Come già accennato in precedenza, la grafica di **Panzer Dragoon** è eccezionale: i poligoni schizzano a una velocità inimmaginabile e le texture sono di qualità elevata e coloratissime. Se a tutto questo aggiungiamo una velocità d'azione davvero notevole e una fluidità incredibile possiamo tranquillamente concludere che **PD** non sfigurerebbe certo in sala giochi di fianco a colossi del calibro di **Virtua Fighter 2** e **Daytona USA**.



Questo dannato mostro vermoniforme apparirà dal nulla e cercherà di farvi la pelle nel bel mezzo del primo livello...



PANZER DRAGOOON



Inquadratura a manetta: da dietro...



...da destra...



...da sinistra...



...e frontale



Il dannato maestro-pesce del secondo livello si avvicinerà prima a voi, rivelando questa specie di nave sulla propria schiena e poi vi scaricherà contro tutto il proprio arsenale!



Il radar nella parte alto-destra dello schermo vi permette di conoscere l'esatta posizione dei nemici o distanze ravvicinate...



CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

SPARATUTTO

DATA DI USCITA

MARZO/APRILE





Quando non ci saranno più stanze in Paradiso e tanto meno in Inferno i

morti cammineranno su questa terra". Questo è ciò che scrisse George Romero per introdurre uno dei suoi capolavori a sfondo orrifico in cui i morti tornano a camminare sulla terra e si nutrono delle vite dei malcapitati di turno. La Acclaim ha pensato bene di rivisitare il tema legato ai morti viventi, o cosiddetti zombie, all'interno di un titolo che possa suscitare nell'animo dei giocatori quelle sensazioni di terrore ed ammirazione sinora riservate esclusivamente a una pellicola cinematografica. Ciò nonostante, i film si limitano a farvi vedere passivamente ciò di cui sono capaci i redivivi esseri putridi, ma nel nuovo gioco Acclaim sarete voi a sterminare un congruo numero di zombie che si trascinano affamati in giro per i villaggi. Per realizzare **Corpse Killer** la Acclaim ha dotato il proprio gioco di una quantità incredibile di grafica digitalizzata nonché di scorrimenti in Full Motion Video e di un livello di blastaggio senza precedenti. La trama assomiglia vagamente a quelle dei classici del tema e vede come protagonista uno scienziato pazzo di nome Hellman (che, a scapito del nome, non c'entra un fico secco con la maionese...) e la sua recente scoperta per creare intere armate di morti viventi. Paesaggio della vostra missione sarà la verdeggianti isola di Cay Noir dove un inflessibile e nerboruto marine viene paracadutato col fine ultimo di ritrovare il dottore pazzo. Armati di un

CORPSE KILLER



gioiellino della tecnologia militare quale il fucile mitragliatore che vi portate appresso, sarete guidati fra i paesaggi dell'isola dall'abile Winston e farete comunella con un'attraente reporter di nome Julia. Dovrete dunque localizzare il covo segreto di Hellman braccati costantemente da immense orde di morti viventi che cercano di succhiarvi la materia grigia ogni qualvolta gli si presenti l'occasione. Tra schermate introduttive davvero "succulente" e intermezzi digitalizzati impressionanti ha dunque inizio la vostra missione...

FINCHE' MORTE NON VI SEPARI

Le sequenze di pura azione presenti in **Corpse Killer** si sviluppano sulla falsariga di un altro illustre, nonché datato, sparatutto quale **Operation Wolf** della Taito: dovete infatti blastare qualsiasi cosa vi si pari innanzi attraverso tutta una serie di locazioni a scorrimento orizzontale in Full Motion Video. Mentre lo schermo si muove da sinistra a destra il giocatore possiede una vista panoramica del paesaggio che gli si para innanzi, almeno sino a quando orde indemoniate di zombie iniziano a saltare fuori da ogni buco possibile immaginabile. Con la pressione del pulsante A dunque potrete mettere mano al fido mitragliatore e giustiziare, uno per uno, i vari cadaveri ambulanti. Tuttavia, ognuno di voi che goda di una certa familiarità con filmati e racconti legati agli zombie si accorgerà ben presto che quelli contenuti in **Corpse Killer** non si limitano ad avvicinarsi strisciando, bensì possiedono fantasiosi metodi di attacco: Per esempio ci sono zombie che, in perfetto stile Mary Poppins, vi saltano addosso con voli improvvisi, altri che invece di prendervi a sassate vi lanciano dei teschi, altri ancora sono invece figure ombrose che, se sparano, disintegrano tutto ciò che è presente nelle loro vicinanze. E' quindi molto apprezzato il regalo del Dottor Hellman: una bella Zombie Smart Bomb...

Man mano che i redivivi penetrano nelle vostre difese la faccina rappresentante il vostro volto (presente nella parte bassa sinistra dello schermo) andrà man mano deteriorandosi, sino a quando giungerete in punto di morte.



Ehm... Piergiulio, secondo me dovresti interrompere la dieta...



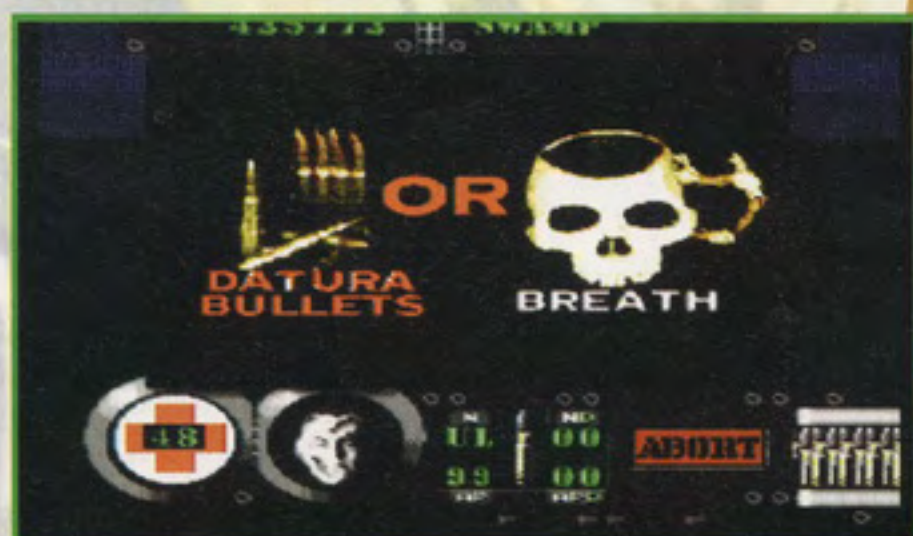
LA TUA FORZA E' NELLO ZAINO

Ogni marine che si rispetti è dotato di un Datatop in grado di fornirgli preziose informazioni e voi non siete certo da meno. Il vostro sistema visualizza all'istante ogni tipo di informazione possa riguardare la missione, l'isola su cui vi trovate, le caratteristiche della popolazione che la abita... Tutte informazioni che possono essere richieste in qualsiasi momento. Naturalmente non sarete accompagnati unicamente dal vostro fucile mitragliatore, ma avrete a disposizione un piccolo arsenale privato

costituito, per esempio, di proiettili anti-armatura oppure di proiettili Datura ossia proiettili che uccidono istantaneamente gli zombie che vi si parano innanzi facendone in quattro e quattro otto dei perfetti redimorti. Non manca naturalmente un bel grappolo di bombe per abbattere particolari tipi di zombie e diversi tipi di ossa di cui Winston fa uso nei suoi fatali incantesimi Voodoo. Durante il percorso si possono inoltre trovare bonus che vi permettono, per esempio, di raddoppiare il potenziale dei proiettili Datura.



Die motherfucker, die...



BENVENUTI A CAY NOIR

Come abbiamo detto, **Corpse Killer** fa un uso quantomai impressionante di grafica digitalizzata al fine di rendere tutto incredibilmente simile ad una vera e propria fiction cinematografica. Durante gli schermi che vi vedono al centro di un indiscriminato massacro attraverso orde infinite di zombie sarete protagonisti di tutta una serie di intermezzi animati aventi come attori principali gli eroi della vicenda, nonché i popolani dell'isola. Andiamo alla scoperta delle principali star...

WINSTON

E' approdato sull'isola di Cay Noir alla ricerca di tesori e fortuna ma, suo malgrado, è capitato proprio nel funesto momento dell'insurrezione degli zombie. Si accontenta dunque, per ora, di farvi da guida attraverso l'isola, servendosi del suo alto grado di conoscenza del Voodoo. Naturalmente l'idea di riuscire a trovare tesori lo anima più che la missione umanitaria per la quale si è offerto di aiutarvi...



JULIE



La sventurata si è imbattuta casualmente nel folle piano del Pentagono che voleva servirsi dei morti viventi come schiavi mentre lavorava a Washington. Il suo lavoro di reporter l'ha portata sino all'isola di Cay Noir seguendo i passi del Dottor Hellman e scoprendo che il folle sta lavorando per creare zombie a lui sottomessi. Una cosa terribile o uno scoop che la farà salire ai più prestigiosi vertici del giornalismo mondiale?

DOTTOR ELGIN R. HELLMAN

E' la fonte principale dei vostri guai: a causa sua vi trovate immersi nella... ehm... melma fino al collo. Il dottor Hellman è uno scienziato specializzato in necrobiologia che ha guidato un gruppo di ricerche finanziato dal Pentagono al fine di studiare le possibilità di ricreare la vita dopo la morte, nonché il metodo per sfruttarla al meglio. Per ragioni sconosciute fu improvvisamente scacciato dal dipartimento e di lui non si seppe più nulla per lungo tempo, almeno sino ai recenti fatti che lo vedono protagonista sull'isola di Cay Noir.



MAGLIANO, FLEMING, DUFFY



Sono i primi membri della vostra pattuglia ad essere stati paracadutati sull'isola. I tre sventurati sono stati immediatamente fatti prigionieri dal Dottor Hellman che li mantiene tuttora in vita al fine unico di servirse-ne come ostaggi, benché egli sia comunque allettato dall'idea di aggiungerli al suo personale esercito di morti viventi. Cercate di fare in tempo a dissuadere il folle dottore nel proseguire i propri esperimenti...

STRIDER



Anche se subito dopo il suo lancio in Giappone il Megadrive non disponeva di molti titoli dedicati al nostro sport nazionale, con il passare degli anni, e con la conseguente diffusione del 16-bit di casa Sega, le simulazioni calcistiche sono aumentate sia quantitativamente che qualitativamente. Un appassionato di calcio che vuole comprare un gioco di soccer si trova infatti di fronte una vasta gamma di titoli quali **Fifa Soccer 95**, **Sensible Soccer** o anche **Dino Dini's Soccer** tra cui scegliere. Ora la Rage, con questa conversione (leggermente ritoccata) da Super Nes, spera di aggiungere **Striker** a questa lista di "classici del genere". **Striker** era già stato convertito (con alcune variazioni) con il nome di **Ultimate Soccer** alcuni mesi or sono, con risultati abbastanza deludenti. Alla Rage non si sono però persi d'animo e, in collaborazione con un "centro di sviluppo segreto" situato a Chigswick, hanno realizzato questa nuova versione nella quale, ed è questa la novità senza dubbio più interessante, è possibile giocare con tre diverse visuali. Ma vediamo quali sono le caratteristiche di questo gioco...

Una delle mode più in voga negli ultimi giochi di calcio consiste nell'inserire un numero impressionante di squadre più o meno note, e ovviamente **Striker** non fa eccezione. Oltre 340 dovrebbero essere infatti i team, provenienti da undici diverse nazioni, inseriti nel nuovo titolo della Rage. A causa di problemi con le licenze, i nomi delle formazioni sono stati leggermente modificati, (possiamo trovare ad esempio il Glass Palace e i Glasgow Keltic), ma i nomi originali dei team ai quali si ispirano sono facilmente riconoscibili.

Ogni squadra ha, ovviamente, diverse caratteristiche ed è inoltre presente un sistema di intelligenza artificiale che permette alle squadre computerizzate di incrementare le proprie capacità ogni volta che le affrontate. Per quanto riguarda la versione Mega-CD, nella quale la Sega of America ripone grande fiducia, la principale differenza dovrebbe essere il numero dei team presenti, che dovrebbe passare da 340 a qualche migliaio. Per il gioco vero e proprio possiamo dirvi che la Rage è intenzionata a produrre un titolo divertente e im-

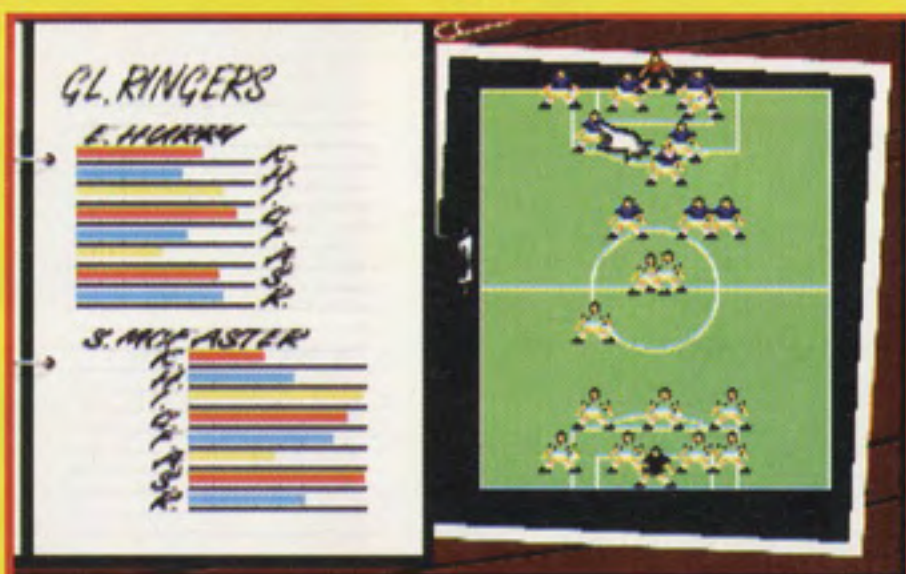
mediato, fattori che mancavano per esempio in **Fifa Soccer**, ma anche di inserire alcuni aspetti strategici, aspetti nei quali era carente, tanto per fare un altro piccolo esempio, **Sensible Soccer**. Per fare ciò ad ogni tasto è stata data una particolare funzione e, a seconda del tempo di pressione, varia anche la potenza con la quale viene effettuato il tiro o il passaggio. Non poteva inoltre mancare il mitico "aftertouch" (leggi "effetto"), una caratteristica presente ormai in tutti i giochi del genere. Alla Rage ci hanno rivelato che l'entità dei vari effetti è stata sensibilmente ridotta rispetto a quella delle prime versioni, nel quale era possibile effettuare dei veri e propri "banana shot" a 90°! Altra differenza con numerosi titoli è il fatto che ora, in caso di passaggio, il computer cambia automaticamente il giocatore sotto controllo, e questo fatto permette di concentrarsi maggiormente sulla costruzione della manovra. La novità senza dubbio più interessante, rimane comunque la presenza di tre diversi tipi di visuale. La visuale standard è quella classica di **Striker** in 3D con lo scrolling in alto e in basso. Quelle nuove sono una laterale, alla **Tecmo World Soccer** ed **European Club Soccer**, e una a volo d'uccello, scomoda per lunghe sessioni di gioco, ma ideale per battere le rimesse laterali, i calci d'angolo e le punizioni. Ovviamente è possibile cambiare la visuale durante la partita sia manualmente (alla **Virtua Racing**), sia lasciando questo compito al computer. Anche in **Striker**, come era già accaduto con **Street Racer** (vedi preview sul numero scorso), il Mode 7 del Super Nintendo è stato convertito in maniera perfetta e, a quanto ci è stato detto dai programmatori, senza troppe difficoltà (il gioco gira a ben 50 frame al secondo). Alla Rage stanno lavorando attualmente anche alla versione per 32X, prevista in primavera, che dovrebbe essere caratterizzata da una realizzazione tecnica veramente mozzafiato.



OPZIONE, CHE PASSIONE!



Per stabilire la copertura difensiva e offensiva della squadra



Per selezionare le marcature



Sostituzioni



Striker è un gioco principalmente arcade, ma questo non vuole dire che l'aspetto strategico sia stato totalmente dimenticato. Sono infatti numerosissime le opzioni che si dividono in due tipi: le prime (opzioni di gioco) permettono di cambiare numerosi parametri, mentre le seconde (opzioni strategiche) mostrano le diverse tecniche e strategie selezionabili. I programmatori della Rage avevano anche considerato la possibilità di inserire maggiori aspetti manageriali, ma questo progetto è stato accantonato (almeno per il momento) dato che il gioco sarebbe diventato notevolmente più lento. Ecco comunque una rapida carrellata delle opzioni presenti, divise nei due gruppi sopracitati:



Seleziona la lunghezza della partita



Attiva/disattiva i tempi supplementari



Attiva/disattiva il tempo di recupero



Seleziona livello di difficoltà tra i 3 disponibili



Per disattivare i rigori nello Shootout



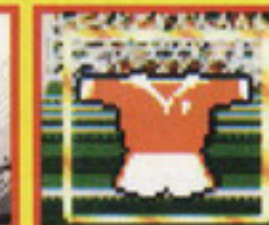
Per scegliere il campo in cui giocare (erba o sintetico)



Seleziona le condizioni atmosferiche tra le 4 disponibili



Per giocare con una visuale fissa



Per "personalizzare" una squadra



Per variare il sistema di controllo



Attiva/disattiva i falli



Attiva/disattiva la regola del retropassaggio



Livello di abilità dell'arbitro



Per giocare una esibizione



Per iniziare una lega



Attiva/disattiva il replay automatico



Per giocare un torneo a eliminazione diretta



PREVIEW MEGADRIVE



STAYED STAYED

CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

SPORTIVO

USCITA

IMMINENTE



WE ARE THE CHAMPIONS



Alla Rage pensano che sia giusto ricompensare un giocatore che, dopo ore di allenamento, riesca a vincere un torneo dopo una partita sofferta. Proprio per questo motivo, al termine di ogni incontro vinto, non vi troverete di fronte a una scritta banale (e abbastanza irritante) del tipo "complimenti, avete vinto", ma vedrete una vera e propria sequenza animata realizzata in maniera egregia. A tutto questo bisogna inoltre aggiungere la presenza di un gioco nascosto, in questo caso un biliardino, che, nella migliore tradizione dei giochi nascosti, si rivela divertente quasi come il programma vero e proprio. E' infine possibile affrontare anche la "cinica lotteria dei rigori" senza disputare una partita; in questo caso l'azione è vista alle spalle del portiere.



MIDNIGHT RAIDERS

Con alle spalle l'esperienza positiva di **Tomcat Alley**, la Sega torna all'attacco con un altro film interattivo di chiara impronta bellica. Come ve la caverete stavolta a bordo di un modernissimo elicottero da combattimento?

Dopo i discreti risultati ottenuti con **Tomcat Alley** la Sega riprende il volo con questo nuovo titolo interattivo per Mega-CD: **Midnight Raiders**. Abbandonati, ma probabilmente non definitivamente, i grossi caccia "alla **Top Gun**", stavolta vi viene proposta una missione su un sofisticatissimo e megacorazzato elicottero da combattimento. Il vostro ruolo sarà quello di cannoniere, ma prima di potervi cimentare in missioni che rasentano l'impossibile, dovrete fare la buona e vecchia gavetta, che influenzerà non poco il vostro avanzamento di grado e soprattutto la difficoltà delle diverse missioni. Il vostro compito è tutt'altro che facile ed è complicato ulteriormente dalla natura non certo stabile del vostro elicottero, che vi costringerà a sparare numerosi colpi prima di riuscire ad abbattere i vari nemici. Le munizioni sono un capitolo particolarmente dolente in quanto, oltre a essere sempre e naturalmente contate, inizialmente saranno anche di scarsa qualità: per poter disporre di costosissimi, ma potenti, missili (che in effetti sono una bella garanzia per tornare alla base sani e salvi) dovrete infatti barca-

menarvi per un tot con quel poco che avete a disposizione. Sparate quindi con prudenza. Per il resto lo schema di gioco segue un copione già visto numerose volte: Full Motion Video che straborda da tutte le parti, tonnellate di digitalizzazioni e la solita giocabilità per cui confidiamo, forse invano, nella musa ispiratrice dei programmatori.

Tomcat Alley e questo **Midnight Raiders** non sono che i primi due titoli di una serie di film interattivi prodotti dalla Sega: entrambi utilizzano infatti la stessa tecnica di produzione. I prossimi prodotti di questa linea dovrebbe essere **Surgical Strike** seguito a ruota da **Wire Head**. La nuova politica di produzione scelta dalla Sega prevede infatti una rigorosa programmazione dei prossimi prodotti per utilizzare al meglio le risorse disponibili e ottenere sempre il massimo possibile da questo tipo di giochi per il fin sottovalutato Mega-CD. Speriamo in bene!



MIDNIGHT RAIDERS™
MIDNIGHT RAIDERS IS A TRADEMARK OF SEGA.
COPYRIGHT 1994 SEGA.
ALL RIGHTS RESERVED.

CASA PRODUTTRICE

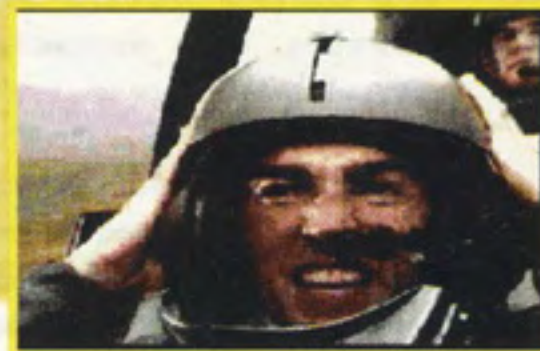
SEGA

GENERE

SPARATUTTO

DATA DI USCITA

MARZO



Questa è la prova vivente che anche gli elicotteri scorreggiano...



Hmmm, ma siamo sicuri che sia sufficientemente interattivo questo gioco?



GOLF MAGAZINE 36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES

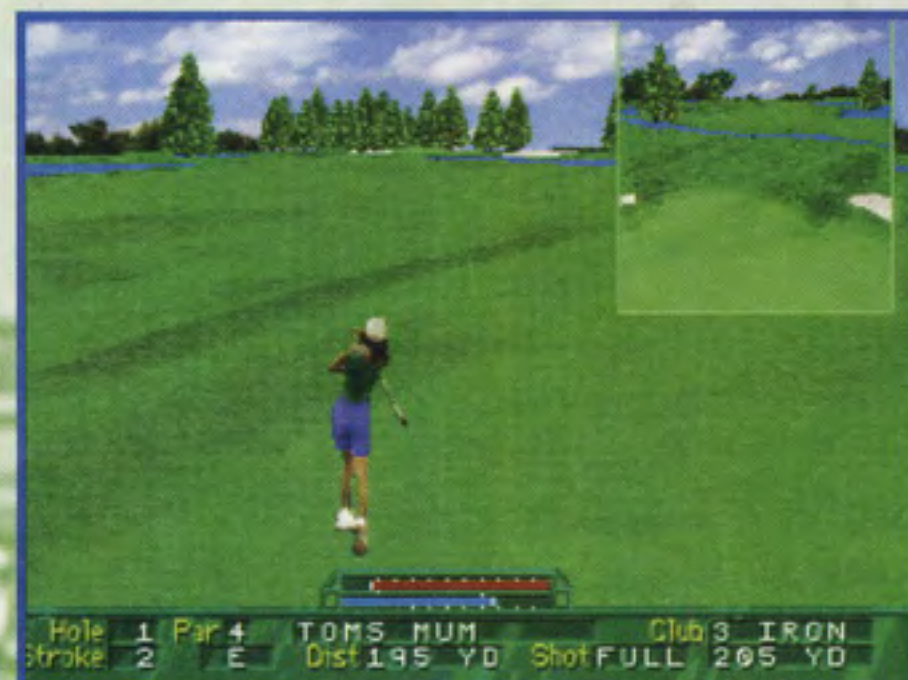
Ok, dopo mesi di rinunce, sacrifici e fioretti vari siete finalmente riusciti a comprare un bel 32X nuovo di pacca... Probabilmente, non vedete l'ora di snidare i mostri annidati nei cunicoli di Doom o di gareggiare a bordo di un bolide sui circuiti di Virtua Racing Deluxe, ma quando vi precipitate dal vostro negoziante di fiducia, l'unico titolo rimasto sull'amato/odiato scaffale è un certo Fred Couples, una dannata simulazione di golf... Naaah...

Beh, un momento: non tutto il male vien per nuocere. Certo, non avrà la frenesia degli sparatutto, la violenza dei picchiaduro e l'obesità dei platform, ma, ekkekatz, non dimentichiamo che il golf è uno sport molto popolare negli States e sta cominciando a prendere anche da noi. Volenti o nolenti ve lo dovete beccare, eppoi i milioni di golfisti sparsi sul globo non possono sbagliarsi. E allora forse è venuto il momento di acchiapparsi una bella simulazione di quelle ultra-realistiche, ma non per questo inaccessibili ai neofiti. **Golf Magazine: 36 Holes** rientra sicuramente in questa categoria. Con Fred "Boom Boom" Couples come istruttore, diventerete sicuramente dei campioni in poche settimane di pratica. Soddisfatti o rimborsati (come no...). Questa colossale simulazione pubblicata sotto etichetta Sega Sports include i 36 circuiti golfistici più celebri

del mondo, tra cui l'U.S. PGA National, Doral, Hyatt, Firestone, Harbot Town, Bay Hill, Benny Hill (er...) e molti altri... Tutti i percorsi sono stati realisticamente ricostruiti: non mancano i classici laghetti, la malefica sabbia e gli alberi piazzati nei posti più assurdi. **Fred Couples Golf** vi dà la possibilità di partecipare al campionato mondiale o di giocare sfide su singoli tracciati contro campioni del calibro del già citato Fred e di Payne Steward, un'autentica celebrità negli States. Ci sono perfino golfiste a riprova della political correctness della grande "S". L'aspetto sonoro non è stato trascurato: **Fred Couples** commenta le vostre performance, suggerendovi eventuali miglioramenti. Se i paternali di Boom Boom vi stressano la vita, potete sempre disabilitarli e godervi i classici suoni dei campi da golf, quali... er... il canto degli uccellini... Il vento... Lo "squish" della pallina che finisce puntualmente nel laghetto... Che storia, eh? In attesa di **Scottish Virtual Golf** (ex **Tee-Off**, Core Design) e del promettente **World Cup Golf** della U.S. Gold, **Fred Couples** potrebbe rivelarsi un ottimo investimento...



Oltre alla versione 32X, presentata in queste pagine, la Sega ha in cantiere anche quella per Megadrive, prevista per marzo



Sbagliate un colpo e sentirete il buon Couples sbottare con un "Darn!"



Fred Couples utilizza un'interfaccia-utente che ricalca spudoratamente

La Sega Sports ha deciso di porre fine all'egemonia



CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

SPORTIVO

DATA DI USCITA

MARZO



Il realismo è uno dei punti di forza di Fred Couples Golf



36 Great Holes include Skins, Tornei Vari e Match Play...



Il brutto - o il bello - del golf è che non c'è contatto fisico con l'avversario...



Gli amanti delle simulazioni sportive non si



ELECTRIC DREAM s.a.s.
IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE CONSOLE, ACCESSORI
E VIDEOGAMES ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
Via Pietro Micheli, 33 - 73100 Lecce
Tel. 0831/312358 - 0831/942352
Cell. 0337/824752 - Fax 0831/312347

SEGA 32X

L. 299.000

SEGA SATURN

+

VIRTUA FIGHTER

L. 1.170.000

FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95 L. 75.000

IN OMAGGIO

UNA JOYPAD A 6 TASSI

PER OGNI CARTUCCIA ACQUISTATA!

I Blue Sky - un team di sviluppo praticamente sconosciuto nell'orizzonte videoludico Sega - hanno realizzato questo croccante platform game da 16 megabitoni ispirato alle celebri sfide tra il mitico Wile E. Coyote e il dannatissimo Beep Beep. Come potete vedere da queste splendide foto, il risultato è un platform graficamente perfetto. **Desert Demolition** vanta la bellezza di 15 livelli, suddivisi in uno sfacelo di sezioni. Potete scegliere se impersonare il coyote o il leggendario "corridore della strada". Nel primo caso dovrete fare di tutto per acciappare Beep Beep, nel secondo dovrete sfuggire a Wile (qualcuno di voi si ricorda di **Road Runner** per Commodore 64? Era un mito, anche se i caricamenti da cassetta duravano un millennio). Cose belle... Avrete un tempo massimo per completare le varie sezioni, pena la perdita di una vita. Non mancano gli assurdi aggeggi della ACME di cui si servirà va-

namente il mitico coyote per acciuffare l'odioso pennuto (avete presente le mitiche scarpe a molla di Wile? Beh, ci sono anche quelle...). Il gioco include una caterva di bonus e power-up idioti nella migliore tradizione dei platform game più odiosamente convenzionali. Quando scegliete Beep Beep, **Desert Demolition** diventa una sorta di **Sonic The Hedgehog** all'ennesima potenza. In una gara a due, non escludo che il volatile possa imporsi sul porcospino... Certo che sarebbe una sfida veramente bestiale... Fatto sta che ingozzandosi di semi, il buon Beep Beep può persino correre in verticale... E scusate se è poco...

La parte migliore del gioco è data dalla qualità delle animazioni: dire che sembra di assistere ad un cartone animato è terribilmente scontato e vi chiedo venia, ma in fondo è vero. **Desert Demolition** è la solita sbobba splendidamente confezionata. Recensione completa sul prossimo numero di **Mega Console**.

DESERT DEMOLITION

Starring Road Runner and Wile E. Coyote



Desert Demolition: la Sega prosegue sulla via dei platform anche nel '95...



Dopo Tasmania, anche Wile E. Coyote arriva sul 16-bit Sega...



Un must per gli amanti dei platform!



In Desert Demolition potete scegliere se impersonare il coyote o lo struzzo... Che storia...

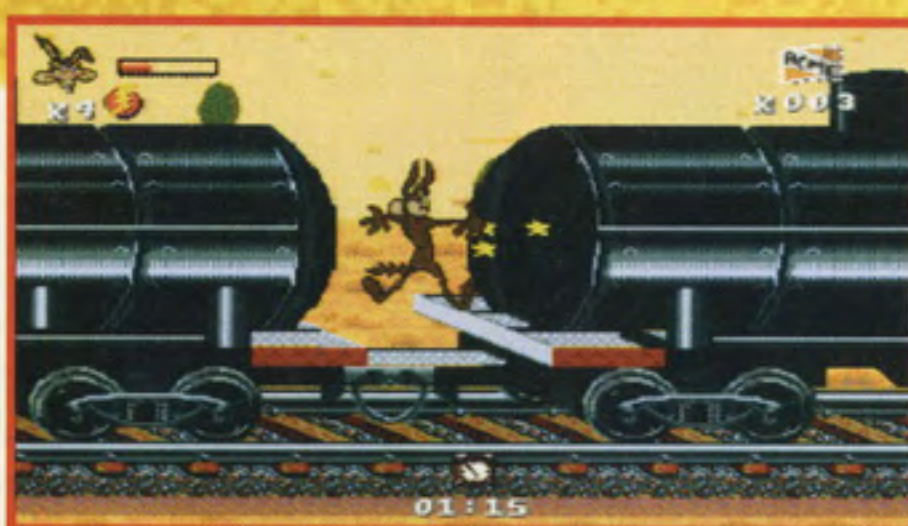




That's all, folks!



Lo sapete che i "corridori della strada" possono raggiungere i 37 Km/h? Giuro...



CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

PLATFORM

DATA DI USCITA

MARZO



flycom s.r.l.

Orario: dalle 14 alle 19.30

Mega Drive

Vendita per corrispondenza
Tel. 039 - 6082088

Tutti i prezzi sono iva compresa

Game Gear

CONSOLE MD.2 + JOIPAD *219.000
CONSOLE MD.2+GIOCO *229.000
JOIPAD 6 TASTI FIGHTER-2 *35.000
JOIPAD 6 TASTI >3+3 *29.000
JOISTIC 6 TASTI FIGHTER-5 *75.000

ALIEN 3 39.500
ARCH RIVALS BASKET 39.500
BALL JACK-FLIPPER 35.000
BLADES OF VENEGANCE 35.000
BUBBA N STIX 52.500
CAPTAIN AMERICA 39.500
CHICKI CHICKI BOYS 39.500
CORPORATION 39.500
CRUE BALL-FLIPPER 35.000
DAVIS CUP TENNIS 39.500
DINO DINI SOCCER 85.000
DJ BOY 35.000
DYNAMITE HEADY 89.500
EX MUTANTS 35.000
FATAL FURY 2 109.000
FIFA INTERNATIONAL 2 109.000
GLOBAL GLADIATORS 39.500
GREE DOG 39.500
HARDBALL 94 52.500
INTERNATIONAL RUGBY 39.500
JAMES BOND 007 39.500
JOE MONTANA FOOTBALL 35.000
JOHN MADDEN FOOTBALL 35.000
KID CAMALEON 39.500
LHX ATTACK CHOPPER 39.500
MERCS 35.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL 39.500
MYSTIC DEFENDER 35.000
PELE'SOCCER 2 52.500
PHELIOS 35.000
PITFALL 75.000
PRINCE OF PERSIA 52.500
STEEL TALONS 39.500
STRIDER 35.000
STRIDER 2 39.500
SUPER FANTASY ZONE 39.500
SUPER STREET FIGHTER 119.000
TALMIT ADVENTURE 35.000
TMNT TURTLES 69.500
TOPOLOINO MANIA 75.000
TWO CRUDE DUDES 35.000
>>ADATTATORE MD.32X PAL *429.000
DOOM 149.000
SUPER STAR WARS 149.000
VIRTUA RACING DE LUXE 149.000
SUPER MOTOCROSS 149.000

PREZZI PAZZI MD.

*Mighty Max 69.000
*Eternal Champ. 59.000
*Nba Jam 69.000
*Stret Fighter 2 69.000
*Rocket Knight 39.000
*Street Rage 3 69.000
*Mega Turrican 69.000
*Tazmania 32.000

PREZZI PAZZI GG.

*Indiana Jones 39.000
*Psychic World 29.000
*Mortal Komb.2 49.000
*Nba Jam 44.000
*James Bond 36.000
*Prince of Persia 36.000
*Terminator 36.000

PREZZI PAZZI SN.

*Fatal Fury 2 69.000
*Cliffhanger 49.000
*Mortal Kombat. 49.000
*Eek The Cat 49.000
*Muscle Bomber 59.000

PREZZI PAZZI MD.

*Lotus Turbo Ch. 36.000
*Second Samurai 69.000
*S.Monaco Gp.2 32.000
*Captain Planet 29.000
*Mortal Kombat 59.000
*Gunstar Heroes 59.000
*Mortal Kombat2 79.000
*Wwf.Royal Rumble 55.000

PREZZI PAZZI MS.

*Strider 22.000
*Shadow Dancer 22.000
*Shinoby 22.000
*James Bond 22.000
*Tennis ace 22.000
*Merces 22.000
*Marble Madness 22.000

PREZZI PAZZI SN.

*Street Fighter 2 59.000
*Super Metroid 49.000
*T.2 Arcade Games 59.000
*SuperBomberma 59.000
*Dracula 49.000

GAME GEAR + GIOCO *169.000
LENTE (2X200) *29.000
MASTERGEAR SYSTEM CONV *29.000

ASTERIX 45.000
CHUCK ROCK 2 45.000
DESERT STRIKE 55.000
DOUBLE DRAGON 45.000
FORMULA 1 45.000
GP.RIDER MOTO 45.000
MICKEY MOUSE 2 45.000
POWER STRIKE 2 45.000
SONIC SPINBALL 45.000
TAZMANIA 2 55.000
WILLY IL COYOTE 45.000
>CARTUCCE MASTERSYSTEM ITALIANE<
ALIEN 3 34.000
ASTERIX 39.000
BATMAN RETURNS 39.000
CALIFORNIA GAMES 2 39.000
CHUCK ROCK 2 39.000
COOL SPOT 39.000
DESERT STRIKE 39.000
DONALD DUCK 2 39.000
DRACULA 29.000
F-16 FIGHTER 25.000
INDIANA JONES 34.000
JOE MONTANA FOOTBALL 29.000
JUNGLE BOOK 39.000
JURASSIC PARK 39.000
LION KING >Telefonale<
MASTER OF DARKNESS 25.000
MICKEY MOUSE 2 39.000
MICKEY MOUSE CASTLE 39.000
OTTIFANT 29.000
OUT RUN EUROPA 29.000
PACMANIA 29.000
PIT FIGHTER 29.000
PREDATOR 2 29.000
PRINCE OF PERSIA 29.000
PRO WRESTLING 29.000
RITORNO AL FUTURO 3 29.000
ROBOCOD 2 29.000
ROBOCOP vs TERMINATOR 39.000
SIMPSONS 29.000
SONIC 2 39.000
STREET OF RAGE 39.000
STRIDER 2 29.000
SUPERMAN 34.000
TERMINATOR 34.000
WIMBLEDON 25.000
WOLFCHILD 29.000



SI RINGRAZIA
CONSOLE
GENERATION
PER LA
CARTUCCIA

AFTER BURNER

I giocatori un pochino più anziani ri-corderanno sicuramente **AfterBurner** come uno dei coin-op che, quasi dieci anni fa, suscitò maggior clamore nelle sale giochi di tutto il mondo. Questo, non tanto per la mole di lavoro che la Sega aveva svolto per dare alla luce il suo videogioco, quanto per il gigantesco cabinato idraulico basculante che faceva da contorno al gioco. Lo so, ora siete abituati a vedere R-360 e cabinati ben più grandi e capaci di movimenti impensabili ma, all'epoca, la Sega aveva sfornato davvero una meraviglia degna di ogni attenzione. Il gioco passava quindi in secondo piano anche se poteva ap-

parire qualcosa di sicuramente invitante. Al comando di una sorta di F-14 Tomcat dovevate affrontare caccia e postazioni avversarie all'interno di un numero incredibile di livelli in semiprospektiva: il vostro velivolo era inquadrato da



dietro nella sua interezza e scorreva ad una velocità stratosferica (tenete presente che si parla di otto anni fa...), anche se a volte questa inquadratura particolare poteva crearvi seri guai nell'intercettare i missili avversari mentre questi facevano rotta "in your face". Un po' la stessa cosa che accadeva in **Space Harrier** in pratica e, guarda caso, la Sega ci ha voluto riproporre, sul 32X proprio entrambi i titoli sopracitati. Scelta quantomeno curiosa, non vi pare?



Chissà se faranno un R360 da casa: roteare vorticosamente in salotto è sempre stato il mio sogno...

COSI' FORTUNATO CHE IL TEMPO NON LO CAMBIA ...

Tutti i fanatici della versione da sala giochi di **AfterBurner** saranno sicuramente felicissimi di sapere che la versione 32X del medesimo ha lasciato praticamente inalterato ogni aspetto dell'originale. Questo a partire dalla grafica: gli sprite sono stati ricostruiti pixel per pixel e ciò vale anche per i fondali, per il buono scorrimento e le veloci (benché limitatissime) evoluzioni che il vostro caccia può compiere. Sin dalla vostra partenza dalla portaerei potrete gustarvi quindi gli stessi canyon, le stesse foreste, gli stessi scenari notturni, le immense (e piattissime) distese di mare... Stesso dicasi anche per gli eventi del gioco: potrete disintegrare i caccia che vi ronzano innanzi con i cannoncini a ripetizione o con i missili aria-aria di cui il jet è dotato. Questi sono presenti in numero limitato, ma vi sarà dato modo di recuperarne altri man mano che vi inoltrerete nel gioco. Entrambi i tipi di armamento dispongono di apposito mirino. Se invece è un missile avversario ad arrivarvi di coda potrete levarvelo di dosso eseguendo un avvitamento su voi stessi tramite un rapido movimento sinistra-destra del joypad. Sono rimasti inalterati anche gli stage di rifornimento, sia in volo per mezzo dell'aereo cisterna sia al suolo dove, tra l'altro, fa la propria fugace apparizione la Ferrari di **Out Run**.



Ed ecco in basso la Testarossa di Out Run: mitico! Alla Sega con queste cose ci hanno sempre saputo fare...

COMMENTO



Ahihihihi... Qui siamo correndo il rischio di cadere nel gravissimo errore di farsi prendere troppo dalla nostalgia per le cose passate.

Sinceramente consideravo giochi quali **AfterBurner** un capitolo definitivamente chiuso: proprio nulla poteva farmi auspicare una rivisitazione di un tema già trito e ritrito che, a dirla tutta, ha e ha avuto ben poco da dire. Invece no: una nuova console viene immessa sul mercato ed ecco che qualcuno se ne esce con le solite, nostalgiche rivisitazioni di giochi di un tempo migliore. Prima ci hanno proposto una riedizione (oltretutto in una cartuccia di due soli squallidissimi megabit di memoria...) di un classico quale **Space Invaders** per Super Nintendo, ora questo **AfterBurner**. Il fatto è che nessuno dei due ha nulla da dire se non rievocare nostalgici ricordi.

AfterBurner per 32X è forse la versione più somigliante al famoso coin-op, ma un po' di buona grafica non basta a legittimarne l'edizione. Il sonoro è precario, la giocabilità è minata dall'incredibile ripetersi dei soliti eventi e il tutto è troppo monotono e per nulla paragonabile ad altri grandi classici dello sparatutto. In sostanza questa versione per 32X non aggiunge assolutamente nulla, se non un pochino di grafica in più, a quanto non avesse già detto anni addietro la conversione per lo stesso Megadrive: andiamo male...



Aaaagh! Cosa sono 'sti pixelloni?



Urgh! Mi sta per venire lo sbocco...



Beh, graficamente è identico all'originale, ma... ne sentivamo veramente la mancanza?



AfterBurner by night: non cambia niente, ma tant'è...

COMMENTO



Sono concorde nell'asserire che **AfterBurner** sia un gioco di una pochezza disarmante. Ciò non è da imputare unicamente a questa ennesima apparizione, bensì a tutte le conversioni che da anni lo vedono protagonista. E poi, diciamocelo, lo stesso coin-op non aveva nulla di così trascendentale e la sua fortuna risiedeva più nel cabinato idraulico che gli stava attorno che non nel gioco in se stesso. Un modo strano di presentare una macchina quale il 32X che, a detta della Sega, doveva costituire la "new age" del videogioco. Allora mi spiegate cosa cavolo ci sta a fare un gioco come **AfterBurner** che ormai gira con le stampelle? E' palese che graficamente sia la versione più affine al coin-op, ma solo perché le precedenti erano conversioni praticamente mediocri sotto ogni aspetto: della qui presente invece si salva, o quasi, un solo parametro. L'azione è ripetitiva come non mai: dovete inclinarvi a destra e a sinistra sganciando qualche missile contro una serie di aerei nemici che seguono, livello dopo livello, sempre i soliti schemi d'attacco. Sicuramente i fanatici militareschi che si imbottiscono ogni giorno di film alla **Top Gun** potrebbero anche essere attratti da questa prospettiva, ma è davvero difficile non vedere in **AfterBurner** sempre la solita conversione di un gioco neppure troppo esaltante e che ormai ha fatto il suo tempo.



CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

85

▲ Sicuramente l'aspetto più convincente del gioco: sprite discretamente disegnati che si muovono velocemente su fondali piuttosto dettagliati. La più somigliante al coin-op fra tutte le conversioni

SONORO

73

▼ Botti e sibili dei razzi in abbondanza, nonché rivisitazioni dei temi musicali originali orchestrati in modo quantomeno poco convincente

GIOCABILITÀ

75

▲ Scorrimento piuttosto fluido e veloce, nonché attacchi avversari copiosi. Inoltre buon numero di livelli, abbastanza per invogliare i patiti delle battaglie aeree...

LONGEVITÀ

45

▲ ...purtroppo, anche se la maggior parte di essi è carina, sono troppo simili, troppo ripetitivi e l'azione è tanto ristretta da far apparire il tutto troppo noioso e ripetitivo come non mai

GLOBALE

63

Sarà anche la conversione più simile al coin-op, ma i suoi otto anni di vecchiezza e la monotonia eccessiva si fanno sentire troppo

SI RINGRAZIA

JAPAN PLANET
PER QUESTO CD

In quest'ultimo periodo sembra proprio essersi scatenata una vera mania preistorica: primo su tutti il recente successo (beh, più o meno...) cinematografico riscosso dal film avente come protagonisti i cartoneschi Flinstones, o Antenati che dir si voglia.

Neppure il colorato mondo videoludico è rimasto escluso da questa corsa al preistorico, anzi, per dir la verità, il tema era già stato sviluppato anni addietro da titoli quali Joe & Mac per il Super Nintendo o ancora Chuck Rock 1 e 2 per lo stesso Megadrive. Entrambi vedevano quali protagonisti degli illustri cavernicoli immersi nella loro fantasiosa ed interessante vita quotidiana nel prendere a clavate i dinosauri e le mogli: i primi per mangiarsi la sera, le seconde... Beh, sorvoliamo. In tempi più recenti il fenomeno cinematografico del "ritorno al giurassico" ha prodotto, oltre alle facilmente auspicabili licenze da film, una reprise di tematiche passate che si è espletata sul Super Nintendo con una rivisitazione delle gesta di Joe & Mac, ma che su Megadrive non aveva ancora dato adito a nessuna produzione ludica. Almeno sino a qui presente BC Racers che, se non altro, appare come idea un pochino fuorviante dalle solite rivisitazioni di sequel. In pratica ci troviamo di fronte a una simulazione di corse su go-kart (o almeno una sottospecie di essi) che vede come sfondo scenari preistorici e come protagonisti dei rozzi cavernicoli. Il tutto animato in suggestivi scenari che fanno uso alla grande di grafica tridimensionale. Questo doveva in pratica farne un connubio di Virtua Racing, Road Rash e Super Mario Kart: il primo per la visuale che proponeva, il secondo per gli scontri fra piloti all'interno del gioco, il terzo poiché il presente BC Racers avrebbe dovuto costituire l'epicentro di tutte le simulazioni di go-kart su MD, un pochino come Mario Kart costituisce il top per SNes. "Avrebbe" dovuto...



Le "fagiolade" alla partenza sono uno degli aspetti più mitici di BC Racers...

Mai uno stinco risultò così utile

Perfettamente in tema con il resto del gioco anche lo "status" della vostra vettura è visualizzato facendo uso del linguaggio cavernicolo usato a quei tempi. Il tachimetro che indica la velocità del vostro veicolo è costituito da un osso di dinosauro (che, a dire il vero, potrebbe benissimo essere scambiato con uno stinco umano...) posto nella parte bassa destra dello schermo. Una roccia nella parte bassosinistra indica invece lo "stato di salute" della vostra autovettura: ogni volta che cozzerete o subirete danni di qualsiasi sorta, il presente macigno andrà progressivamente sbriciolandosi sino a diventare un ammasso di pietruzze. Finite in mezzo alle fiamme o cascate dentro l'acqua e subito scatterà il fido servizio di eli-soccorso costituito da uno pterodattilo di servizio così celere da battere persino l'ACI dei tempi migliori...



essi) che vede come sfondo scenari preistorici e come protagonisti dei rozzi cavernicoli. Il tutto animato in suggestivi scenari che fanno uso alla grande di grafica tridimensionale. Questo doveva in pratica farne un connubio di Virtua Racing, Road Rash e Super Mario Kart: il primo per la visuale che proponeva, il secondo per gli scontri fra piloti all'interno del gioco, il terzo poiché il presente BC Racers avrebbe dovuto costituire l'epicentro di tutte le simulazioni di go-kart su MD, un pochino come Mario Kart costituisce il top per SNes. "Avrebbe" dovuto...



Questa è la schermata per la selezione dei personaggi con le caratteristiche differenti di ogni pilota...



COMMENTO



Cosa dire del presente BC Racers se non che si è dimostrato un bel gioco solo a metà? Colpa della solita realizzazione frettolosa, piuttosto evidente per le lacune che la parte tecnica lascia trasparire inesorabilmente. BC Racers ci era stato presentato come una valida alternativa ad un illustre concorrente del genere quale Super Mario Kart per Super Nintendo, ma, ahimè, di Super Mario Kart non riprende proprio nulla se non il buon fattore grafico ed un sonoro sicuramente superiore, di certo avallato dalle possibilità offerte dal Compact Disc offre, possibilità che comunque sinora non erano state sfruttate particolarmente. La forza di un titolo quale Super Mario Kart non era però nell'elevata qualità grafico-sonora, quanto nella giocabilità radicale e nell'estrema longevità che ne facevano un gioco divertentissimo (staccarsi dal monitor era davvero cosa difficile). Il qui presente BC Racers invece, pur dimostrandosi un buon gioco di corsa, può definirsi solo discreto per quel che concerne i parametri sopracitati e la semplicità con cui è possibile portare a termine i vari tracciati è talvolta disarmante. Le cose sarebbero nettamente migliorate se, ad ogni giro, non si fosse disposto di una Nitro aggiuntiva. Ancora meglio poi se i programmatori avessero deciso di inserire un modulo a due giocatori, magari utilizzando lo split screen come in Super Mario Kart. Così com'è invece BC Racers è penalizzato da una longevità parecchio ridotta: finiti i tracciati, finito tutto. In ogni caso il Megadrive certo non abbonda di titoli del genere ed è per questo che BC Racers può essere preso in considerazione come possibile acquisto, almeno sino a quando Street Racer non farà la propria apparizione anche sul 16-bit di casa Sega



Sei Perseo? Trentaseo!

Le voci che vogliono la matematica quale estranea all'opinione ci possono far capire quanti siano i tracciati totali della versione Megadrive di **BC Racers**: si dividono in otto scenari principali e quattro livelli di torneo per ciascuno di essi, regalando un totale di ben trentadue piste su cui correre come folli. I quattro tornei rappresentano sostanzialmente l'incrementarsi di complessità e difficoltà dei tracciati di base. Eccovi una panoramica degli stessi...



← Rock City Race

Praticamente Bedrock: paracarri in pura pietra massiccia, tombini sempre in pietra e persino lampioni in marmo.

Night Rally →

D'accordo, a quei tempi pretendere le strade illuminate era un idillio, ma almeno potevano mettere dei segnali prima delle lapidi funerarie...



← Desert Drive

I punti migliori sono senza dubbio le scorciatoie turbinanti.

Jungle Rumble →

Graficamente impressionante: il presente tracciato è pieno di chine e balzi neanche fosse sulle strade di San Francisco...



← Swamp Stomp

Una corsa fra flutti d'acqua insidiosi.

Blizzard Blitz →

Gelide distese di ghiaccio, ma niente più.



← Cave Rave

Traballanti ponti che vanno man mano restringendosi.

Volcano Dash →

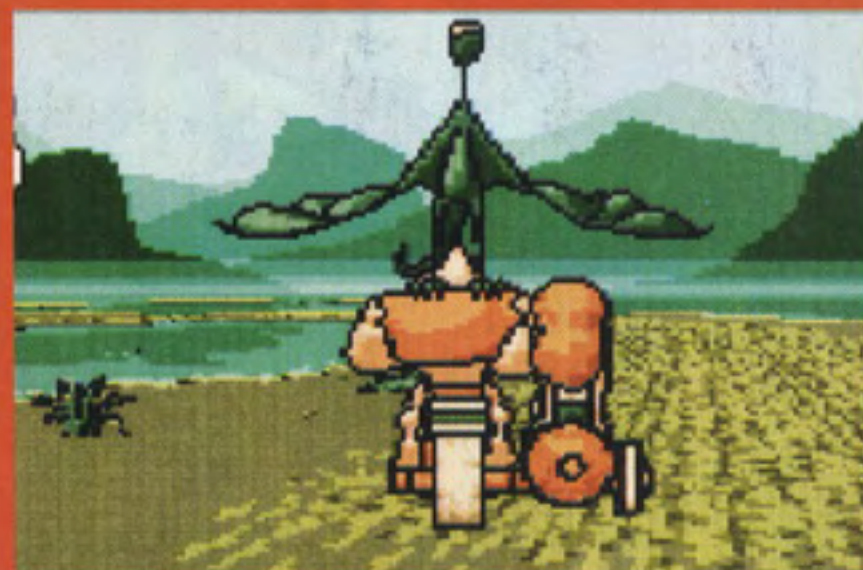
Un infiammato finale con vampate di fuoco da ogni parte.



Ehi, ma cosa cavolo ci fa Batman in questo gioco?



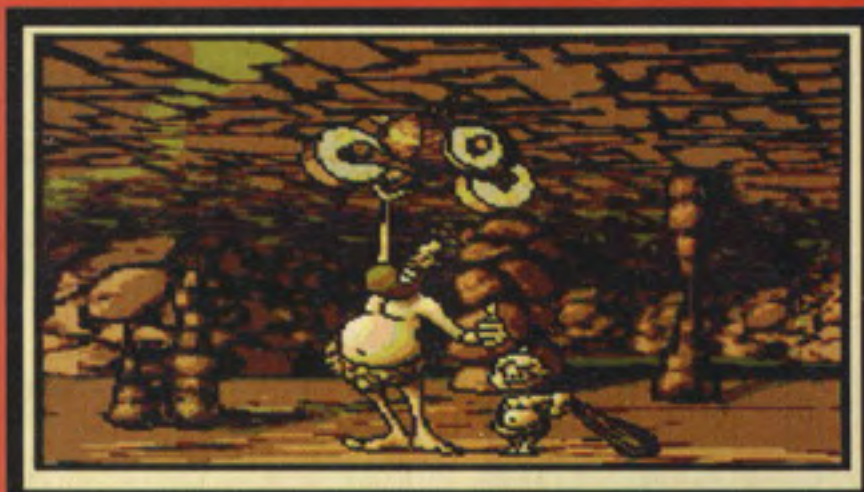
Una sorta di F-Zero del giurassico, non trovate?



Uno ptertp... uno terod... uno pterpot... sì, vabbé, un piccione troppo cresciuto!

Tutto ciò che avreste voluto dal vostro Megadrive e invece sarà destinato al Mega 32X

Una nuova versione di **BC Racers** è già in via di sviluppo, sempre a cura dei programmatori della Core, nella fattispecie il team di **Battlecorps** e **Thunderhawk**, e vedrà la luce entro breve per il neonato 32-bit di casa Sega. L'aspetto più interessante è costituito dal fatto che la realizzazione tecnica annullerà proprio le carenze maggiori riscontrate in questa versione Megadrive. Saranno aggiunti una decina di tracciati e saranno riprogrammati quelli già esistenti al fine di renderli più intricati. Verrà aggiunto un modulo a due giocatori e lo schermo utilizzerà uno split screen e saranno modificate le didascalie cartonesche che tolgono di netto la visuale durante gli scontri diretti con gli avversari. Hmmm, quasi quasi sento puzza di presa per i fondelli, a voi non pare?



Potevano forse mancare Chuck e il suo pargoletto Chuck Jr, personaggi preferiti della Core Design?



L'intro di BC Racers è, come da tradizione, fumettosa e ghignosissima...

COMMENTO



Devo ammettere che, allettato dalla preview di **Street Racer** per Megadrive, mi ero fatto la bocca buona pensando che anche sulla console Sega si potesse finalmente giocare con un titolo di go-kart divertente e tecnicamente ben curato, cosa che sinora era esclusiva fortuna degli utenti Super Nintendo. Il fatto poi che **BC Racers** fosse previsto per Mega-CD mi aveva addirittura fatto sperare in un perfetto connubio grafica-sonoro-giocabilità ma, in effetti, così non è stato, anche se, tutto sommato, il titolo della Core si dimostra comunque un buon gioco nel suo insieme. **BC Racers** fa uso di grafica tridimensionale che scorre in maniera impeccabile, fluida e veloce come non mai. Alcuni livelli sono alquanto impressionanti da questo punto di vista, la Foresta e il Vulcano primi su tutti. Gli sprite sono davvero simpatici, così come alcune situazioni assurde. La giocabilità è generalmente buona: immediata e piuttosto semplice. Purtroppo però la longevità è minata dall'estrema facilità dei tracciati. Datemi retta: otto tracciati moltiplicato per quattro livelli possono anche sembrare tanti, ma vi assicuro che quindici o sedici sono di una facilità così estrema che neppure vi accorgete di averli giocati e, una volta portati a termine i trentadue circuiti totali, sarà davvero difficile rispolverare il qui presente gioco anche perché, purtroppo, non si è pensato ad inserire un'opzione a due giocatori, cosa che sicuramente avrebbe allungato di molto la sua resistenza al tempo. Anche così comunque **BC Racers** si dimostra una buona simulazione preistorica di corse su go-kart, ma sicuramente non quel gran titolone che tutti, me compreso, si aspettavano.



Notti magiche, inseguendo Chuck...



CASA PRODUTTRICE

CORE DESIGN

GENERE

AUTOMOBILISTICO

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

84

▲ La visuale in 3D è ricostruita decisamente bene
▼ I combattimenti ravvicinati sono oscurati da fastidiose quanto spiacevoli didascalie a cartoon

SONORO

90

▲ Incredibilmente ben curato con temi simpatici e ben orchestrati che differiscono in ogni singolo tracciato e persino fondale

GIOCABILITÀ

85

▲ Buona configurazione e controllo immediato e diretto per un titolo giocabilissimo
▼ Con le Nitro fruibili ad ogni giro potrebbe risultare sin troppo facile

LONGEVITÀ

75

▼ La mancanza di un modulo a due giocatori e soprattutto l'estrema semplicità dei primi sedici tracciati influisce notevolmente sul fattore longevità

GLOBALE

85

Senza dubbio un buon gioco di corsa in "stile Mario Kart", ma da un Mega-CD era lecito aspettarsi di più. Troppo semplice da portare a termine



ARCA VIDEOGIOCHI

Via Trieste, 13 - GORGONZOLA (MI) - Tel.Fax 02/951.35.70 Tel. 02/9511069

MEGADRIVE

SUPERINTENDO

GAMEBOY

GAMEGEAR

M. SYSTEM

ALIEN SOLDIER
NITRO WRECKS
PANORAMA COTTON
STARGATE
BONNERS
ROAD RUSH 3
AGASSI TENNIS	43.000
AIR BUSTER	72.000
ANOTHER WORLD	59.000
BACK TO THE FUTURE 3	58.000
BALL Z 3D	120.000
BATMAN RETURN	50.000
BLUE ALMANAC	53.000
BOOGERMAN	117.000
BUBSY	57.000
B.O.B. ADVENTURE	53.000
CADASH	70.000
CANNON FODDER	TELEF.
CAPTAIN AMERICA	69.000
CASTLE OF ILLUSION	73.000
CLIFFHANGER	77.000
COMBAT CARS	78.000
COOL SPOT	99.000
CONTRA HAD CORPS	124.000
CRUE BALL	67.000
DAIMAKIMURA (GHOULS'N'G)	92.000
DAVID CRANE'S TENNIS	96.000
DAVIS CUP WORLD	113.000
DJ BOY	39.000
DOUBLE DRAGON 3	97.000
DRAGON'S FURY	78.000
DRAGON	107.000
DYNAMITE HEADDY	123.000
DUNE 2	125.000
EA HOCKEY	66.000
EARTHWORM JIM	OFFER.
ECCO THE DOLPHIN 2	118.000
ETERNAL CHAMPIONS	66.000
F1 HERO MD	56.000
FATAL FURY	112.000
FATAL FURY 2	122.000
FIFA SOCCER '95	113.000
FLINK	105.000
GALAXY FORCE 2	59.000
GENERATION LOST	103.000
GHOULS'N'GHOST	57.000
GLOBAL GLADIATORS	57.000
GOLDEN AXE 2	55.000
GOLDEN AXE 3	64.000
GREEN DOG	63.000
GRIND STORMER	98.000
KICK OFF 3	97.000
INCREDIBLE HULK	106.000
ISHIDO	43.000
JUNGLE BOOK	111.000
JURASSIC PARK	109.000
KING OF THE MONSTER 2	138.000
LEMMINGS 2	118.000
MADDEN '95	TELEF.
MARIO ANDRETTI RACING	107.000
MARKO'S MAGICAL FOOTBALL	89.000
MEGABOMBERMAN	109.000
MICROMACHINES 2	109.000
MORTAL KOMBAT 2	119.000
NHL HOCKEY '94	96.000
NIGEL MANSELL INDY CAR	110.000
NBA LIVE '95	119.000
NBA JAM	73.000
PAC-ATTACK	115.000
PACMAN 2	127.000
PGA TOUR GOLF 2	93.000
PGA TOUR GOLF 3	TELEF.
PITFALL	118.000
POWER RANGERS	113.000
PRINCE OF PERSIA	65.000
PRO STRIKER	108.000
PUGGYS	49.000
RED ZONE	109.000
RISE OF THE ROBOTS	114.000
ROCK'N'ROLL RACING	95.000
SECOND SAMURAI	99.000
SHADOW DANCER	58.000
SHADOW OF THE BEAST	45.000
SKITCHIN	58.000
SONIC 3	99.000
SONIC & KNUCKLES (4)	124.000
SPARKSTER	106.000
STEEL EMPIRE	45.000
STREET OF RAGE 3	91.000
STREET FIGHTER 2 CHAMP. E.	129.000
STRIDER	51.000
STRIDER 2	57.000
SUMMER CHALLENGE	79.000
SUPER H.Q.	83.000
SUPER MONACO GP 2	67.000
SUPER STREET FIGHTER 2	143.000
SUPERMAN	58.000
SYLVESTER & TWEETY	115.000
SYNDICATE	TELEF.
TAZMANIA 2	125.000
THE LAWNMOWER MAN	97.000
THEME PARK	TELEF.
TOE JAM & EARL	65.000
TOPOLINO MANIA	118.000
UNIVERSAL SOLDIER	59.000
URBAN STRIKE	119.000
WOLVERINE	109.000
WONDER BOY	56.000
WORLD CUP USA '94	118.000
WORLD HEROES	123.000
WWF RAW	114.000
ZOO	55.000

CARRIER ACES
CHRONO TRIGGER
G. GUNDAM
LUPIN 3
MOBILE WARRIOR GUNDAM
FRONT MISSION
SUPERBOMBERMAN 3
SUPER FAMILY CIRCUIT
ALADDIN	106.000
ANIMANIACS	139.000
BATMAN RETURNS	67.000
BATTLECASH	76.000
BATTLETOADS IN BATTLEMA.	83.000
BEST OF THE BEST	62.000
BUBSY	117.000
BUGS BUNNY RABBIT RAMP.	128.000
B.O.B. ADVENTURE	65.000
CHOPFLIGHTER 3	107.000
CHUCK ROCK	101.000
CLAYFIGHTERS	79.000
CLAYMATES	104.000
DEMON'S BLAZON	TELEF.
DESERT FIGHTER	124.000
DESERT STRIKE	84.000
DIG E SPIKE V'BALL	105.000
DONKEY KONG COUNTRY	158.000
DOUBLE DRAGON 5	119.000
DRACULA	78.000
DRAGON	115.000
DRAGON BALL Z 3	TELEF.
EARTHWORM JIM	143.000
EXHAUST HEAT 2	134.000
EYE OF THE BEHOLDER	126.000
F1 POLE POSITION 2	128.000
FATAL FURY	105.000
FATAL FURY 2	144.000
FATAL FURY SPECIAL	125.000
FIFA INTERNATIONAL SOC.	113.000
FIRST SAMURAI	91.000
FLASHBACK	67.000
GP1 PART 2	138.000
INDIANA JONES GRATEST ADV	137.000
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	77.000
JOHN MADDEN FOOTBALL '95	126.000
JUNGLE BOOK	99.000
JURASSIC PARK	82.000
KICK OFF 3	125.000
KING OF THE MONSTER 2	85.000
KID CROWN	TELEF.
KNIGHT OF THE ROUND TABLE	TELEF.
LAMBORGHINI AMERICAN C.	95.000
MARIO IS MISSING	89.000
MEGA MEN SOCCER	140.000
MICROMACHINES	123.000
MORTAL KOMBAT	68.000
MORTAL KOMBAT 2	129.000
NBA ALL STAR CHALLENGE	86.000
NIGEL MANSELL INDY CAR	134.000
NBA LIVE '95	139.000
NOSFERATU	TELEF.
PARODIUS	TELEF.
PAC IN TIME	TELEF.
PERFECT ELEVEN	TELEF.
PILOT WINGS	80.000
PITFALL ADVENTURE	155.000
PLAYER MANAGER	66.000
POWER RANGERS	150.000
RAHMA 1/2 PARTE 4	117.000
REDLINE F1 RACER	121.000
RISE OF THE ROBOTS	130.000
ROAD RUNNER'S	99.000
SAMURAI SHODOWN	147.000
SAMURAI SPIRITS	TELEF.
SECRET OF MANA	146.000
SHAO-FU	121.000
SKYBLAZER	101.000
SPACE ACE	96.000
SPIDERMAN VS X-MEN	82.000
STARWING	77.000
STREET FIGHTER 2 TURBO	129.000
STREET RACER	115.000
STUNT RACE FX	133.000
SUNSET RIDERS	78.000
SUPER BATTLETHANK 2	118.000
SUPER BOMBERMAN	67.000
SUPER CHASE H.Q.	92.000
SUPER DOUBLE DRAGON	74.000
SUPER F1 CIRCUS 2	106.000
SUPER GOAL 2	117.000
SUPER MARIO 4	95.000
SUPER RETURN OF JEDI	137.000
SUPER SMASH TV	95.000
SUPER STREET FIGHTER 2	159.000
SUPER STRIKE EAGLE	87.000
SUPER TROLL ISLAND	106.000
SUPER TURRICAN	69.000
SYNDICATE	115.000
TETRIS 2	TELEF.
TETRIS 3	TELEF.
THE PIRATES OF DARK WATER	109.000
TINY TOONS ADVENTURE	83.000
TINY TOONS 2	TELEF.
TOPOLINO MANIA	143.000
TURTLES TOURNAMENT F.	133.000
VAL D'ISERE (SCI)	131.000
WING COMMANDER	78.000
WOLVERINE	134.000
WORLD HEROES 2	131.000
WONDER PROJECT	TELEF.
WWF RAW (WRESTLING)	130.000
YOUNG MERLIN	106.000
YU YU HAKUSHO 2	TELEF.

TAZMANIA
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	TELEF.
ASTERIX	59.000
ALL STAR CHALLENGE 2
BART VS. JUGGERNAUTS	58.000
BATMAN RETURN OF JOKER	64.000
BATTLETOADS	45.000
BUBBLE BOBBLE 2	48.000
BUGS BUNNY 2	51.000
CAPTAIN AMERICA	48.000
CHASE H.Q.	59.000
CHOPFLIGHTER 3	65.000
DARKWING DUCK	49.000
DONKEY KONG	71.000
DUCK TALES	49.000
DRAGON BALL Z
DR. MARIO
ELITE SOCCER	50.000
F1 POLE POSITION	69.000
F1 RACE (INCLUSO ADATT. 4P)	46.000
FERRARI GRAN PRIX CHALL.	57.000
FIGHTING SIMULATOR 2 IN 1	59.000
GEORGE FOREMAN'S KO BOX	39.000
GOAL 1	45.000
GREMLINS 2	49.000
INDIANA JONES LAST CRUSAD	44.000
ITCHY & SCRAGHTY	84.000
JACK NICKLAUS GOLF	46.000
JUNGLE BOOK	69.000
JURASSIC PARK 2	69.000
LAMBORGHINI AMERICAN C.	44.000
Mc DONALD LAND	41.000
MICKY'S DANGEROUS CHASE	45.000
MONSTER TRUCKS WARS	61.000
MORTAL KOMBAT	51.000
MORTAL KOMBAT 2	TELEF.
MYSTIC QUEST	53.000
NBA JAM	66.000
NORTH STAR	TELEF.
PACMAN	46.000
PARASOL STARS	41.000
PINBALL DREAMS	TELEF.
POPEYE 2	52.000
POWER RANGERS	59.000
PRINCE OF PERSIA	48.000
PROBOTECTOR 2	69.000
RACE DAYS	59.000
RACING FIGHTERS	53.000
REVENGE OF THE GATOR	42.000
ROAD RUSH	63.000
ROCKY BULLWINKLE	TELEF.
ROBOCOP	62.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	42.000
SAMURAI SHODOWN	69.000
SIDE POCKET	49.000
SNOW BROTHER	TELEF.
SOCCER MANIA	44.000
SPIDERMAN 2	42.000
SPIDERMAN 3	49.000
SPIDERMAN VS X-MEN	49.000
SPOT COOL	TELEF.
STAR TREK GENERATION	51.000
STAR WARS	46.000
SUPER KICK OFF	41.000
SUPER MARIOLAND	41.000
SUPER MARIOLAND 2	49.000
SUPERMARIOLAND 3	58.000
TARZAN	49.000
TETRIS	TELEF.
T2 JUDGMENT DAY	49.000
T2 ARCADE GAME	53.000
THE CASTELVANIA ADV.	33.000
THE EMPIRE STRIKE BACK	48.000
THE NEW CHESS MASTER	49.000
TOM AND JERRY	49.000
TOTAL CARNAGE	38.000
TRACK E FIELD	TELEF.
TURN AND BURN	46.000
TURTLES 2	58.000
TURTLES 3	52.000
ULTIMA RUNES OF VIRTUE	49.000
WE'RE BACK	51.000
WWF RAW	64.000
YOGI BEAR'S	59.000
ZELDA	TELEF.

PC CD ROM

ALONE IN THE DARK	139.000
BUGS BUNNY	51.000
CENTRAL INTELLIGENCE	89.000
CYBER RACE	137.000
DAY OF THE TENRACLE	129.000
DOOM 2	99.000
DUNE + SEVEN GUEST	139.000
HEIMDALL 2	89.000
INCA 2	157.000
INDIANA JONES	92.000
INNOCENT UNTIL	97.000
J.F.K.	126.000
LOST IN TIME 1 E 2	157.000
MAD DOG Mc CREE 2	88.000
PINBALL DREM DELUXE	109.000
PRIVATEER	129.000
REBEL ASSAULT	94.000
SECRET WEAPONS	129.000
SHADOW OF THE COMET	109.000
STAR WARS CHESS	69.000
THEME PARK	109.000
ULTIMA VIII	190.000
MONKEY ISLAND 2 ITALIANO	79.000

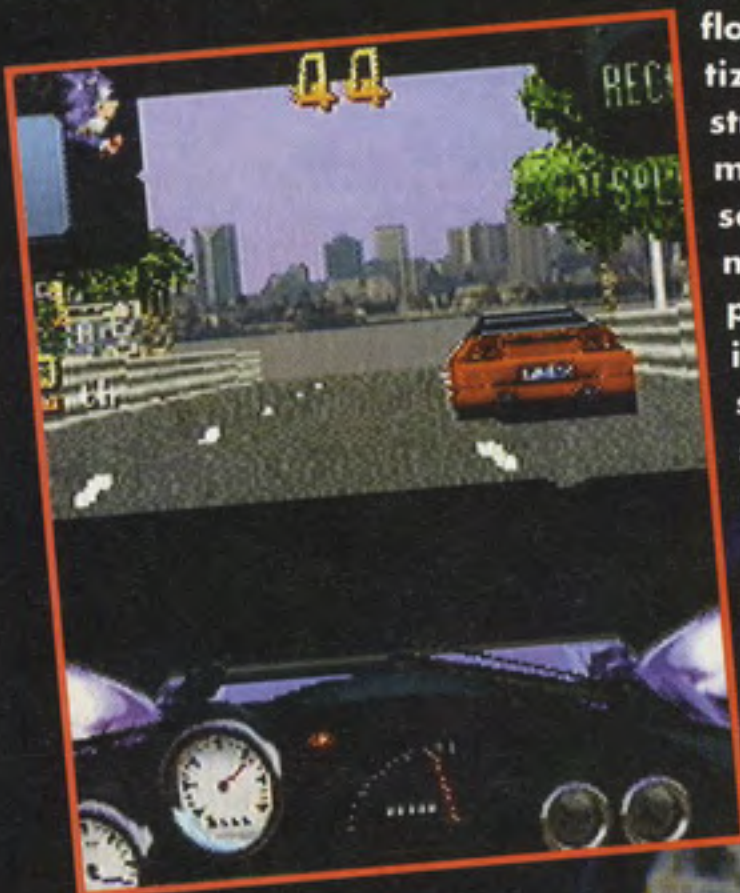
ALADDIN	62.000
ALIEN 3	49.000
ALESTE 2	62.000
AX-BATTLER	42.000
BATMAN RETURNS	53.000
BATTLETOADS	68.000
CHAKAN	47.000
CHUCK ROCK	45.000
CHUCK ROCK 2	51.000
CLIFFHANGER	66.000
DONALD DUCK 2	61.000
DESERT SPEED TRAP	54.000
DESERT STRIKE	58.000
DRACULA	44.000
DYNAMITE HEADDY	66.000
ECCO THE DOLPHIN	62.000
FATAL FURY SPECIAL	OFFER
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	OFFER
G-LOC AIR BATTLE	49.000
GP RIDER	66.000
HALLEY WARS	49.000
HYPER BASEBALL '92	40.000
LAND OF ILLUSION	63.000
LAST ACTION HERO	54.000
MAPPY LAND	50.000
MONSTER TRUCKS WARS	73.000
MORTAL KOMBAT 2	78.000
NBA JAM	63.000
NINJA GAIDEN	49.000
OUTRUN	49.000
PGA TOUR GOLF	47.000
PGA TOUR GOLF 2	73.000
PREDATOR 2	59.000
PRINCE OF PERSIA	49.000
PUTT & PUTTER	41.000
RASTAN SAGA	55.000
RIDDICK BOWE BOXING	63.000
ROAD RUSH	66.000
ROBOCOP 3	59.000
SCRATCH GOLF	69.000
SHINOBI	49.000
SHINOBI 2	73.000
SONIC CHAOS	74.000
STAR TREK GENERATION	TELEF.
STAR WARS	77.000
STREET OF RAGE	48.000
STREET OF RAGE 2	61.000
STRIDER RETURNS	49.000
SUPER GOLF	55.000
SUPER MONACO GP	39.000
SUPER MONACO GP 2	54.000
SUPER SPACE INVADERS	41.000
SURF NINJA	68.000
T2 ARCADE GAME	62.000
T2 JUDGMENT DAY	59.000
TOM E JERRY THE MOVIE	46.000
ULTIMATE SOCCER	59.000
WIMBLEDON	59.000
WIMBLEDON TENNIS	59.000
WINTER OLYMPICS	66.000
WORLD CLASS GOLF	51.000
WWF RAW	OFFER
X-MAN	TELEF.
MICKY ULTIMATE CHALL.	TELEF.
PAC ATTACK	TELEF.
ZAN GEAR	39.000

CONSOLES 3DO + 3 GIOCHI TELEFONARE

ALONE IN THE DARK	78.000
BURNING SOLDIER	73.000
DEMOLITION MAN	72.000
DOCTOR HAUZER	TELEF.
DRAGON'S LAIR	TELEF.
ESCAPE FROM MONSTER M.	67.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	125.000
JURASSIC PARK INTERACTIVE	69.000
MAD DOG 2 THE LOST GOLD	75.000
MEGARACE	75.000
MICROCOSM	78.000
OFF WOLRD INTERCEPTOR	73.000
OUT OF THIS WORLD	TELEF.
ROAD RUSH	68.000
SAMURAI SHODOWN	67.000
SHOCK WAVE	TELEF.
SHOCK WAVE 2	TELEF.
SHADOW	78.000
SLAYER	72.000
SOCCER KID	112.000
STRAHL (DRAGON'S LAIR 3)	TELEF.
STAR BLADE	TELEF.
STAR WARS	TELEF.
SUPER STREET FIGHTER 2 X	95.000
SUPER STREET FIGHTER 2 T.	135.000
SUPER WING COMMANDER	106.000
THE NEED FOR SPEED	135.000
TOTAL ECLIPSE	67.000
ULTRA MANPOWERED	65.000
WAY OF THE WARRIOR	78.000

CONSOLES GAMEGEAR + GIOCO L. 205.000

AIR RESECUE	40.000
ALIN STROM	40.000
ANDRE AGASSI TENNIS	59.000
ARCADE SMASH HITS	47.000
BACK TO THE FUTURE 3	49.000
DESERT STRIKE	56.000
GAUNTLET	57.000
G-LOC AIR BATTLE	51.000
GOLDEN AXE	52.000
HEROES OF THE LANCE	49.000
IMPOSSIBLE MISSION	52.000
MOONWALKER	33.000
MORTAL KOMBAT II	85.000
NINJA GAIDEN	42.000
OPERATION WOLF	59.000
OUT RUN	59.000
PREDATOR 2	47.000
RAMPART	38.000
RESECUE MISSION	43.000
ROAD RUSH	88.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.000
R-TYPE	52.000
SHINOBI	41.000



Alcuni stage presentano una visuale ridotta a causa della nebbia, del buio o della pioggia. Carina la possibilità di accendere i fari in queste situazioni, ma i lati positivi del gioco finiscono qui!

"C'era una volta un uomo...". No, non preoccupatevi, non si tratta dell'ennesimo sproloquio filosofico del nostro caro MBF, bensì dell'inizio dell'intro di **Gale Racer**. Come, non ci credete?

Non vedo proprio perché le cose dovrebbero essere diverse visto che siamo sulla Terra! Mica potevano iniziare con "C'era una volta un mulone"! Vabbè, andiamo avanti... Dunque, il tizio in questione (sul cui nome vige uno stretto riservo) non era altro che un povero malato di mente che si sentiva realizzato solo quando si trovava al volante di una macchina. Per questo motivo cercava sempre di partecipare ad ogni gara possibile, investendo tutti suoi risparmi in vetture sempre più pompose. Per cotale motivi fu soprannominato Gale Racer o, come lo chiamiamo affettuosamente qui in reda, Gallinaccern, ma a noi di tutto ciò che frega? Bah, dovete sapere che questo simpatico tizio per dimostrare di essere il più grande pilota al mondo ha deciso di sfidare i migliori corridori della Terra in una gara che si svolgerà da Los Angeles a New York e che servirà per assegnare il titolo di "Re delle corse", nonché

"Beota dell'anno '94/'95". Stranamente anche noi siamo stati invitati (sinceramente io avrei preferito partecipare al mitico "Banana Trophy") e così ora ci troviamo impegnati in questa nuova avventura (che poi è un gioco di guida) su Saturn. Tecnicamente parlando **Gale Racer** non è altro che la conversione di un vecchio coin-op Sega che risponde al nome di **Rad Mobile**. Questo rappresenta una sorta di antenato dei moderni **Virtua Racing** e **Daytona** dai quali però si differenzia per il tipo di grafica. Allora infatti la concezione di 3D era legata a una diversa corrente di pensiero: invece di avvalersi di poligoni mappati, **Rad Mobile** utilizzava dei chip che avevano il compito di ingrandire progressivamente degli sprite, dando così l'impressione di generare un movimento in profondità. In questo particolare caso gli sprite costituivano

sia la sede stradale che i vari oggetti collocati a lato del percorso. La stessa cosa avviene anche in **Gale Racer**: peccato però che le cose qui non siano andate molto bene...

Come avrete capito, **Gale Racer** non è altro che una corsa di macchine. Sostanzialmente il gioco è composto da una serie di sei percorsi che dovranno essere completati entro un certo lasso di tempo che va diminuendo con il progredire nel gioco. Naturalmente, oltre a noi, sono presenti anche una



discreta quantità di avversari ai quali si affiancherà successivamente una lunga serie di altri veicoli estranei alla corsa, che si riveleranno poi essere i nostri più feroci antagonisti. Infatti saranno proprio questi i beoti che ci toccherà sorpassare a manetta e contro i quali correremo spesso il rischio di cofanarci. Ogni volta che questo avverrà la vostra macchina subirà una notevole diminuzione di velocità e questo comporterà anche una inevitabile perdita di tempo (sapete, si tampona, poi si devono separare le macchine, c'è la constatazione amichevole...), ma questo non è tutto. Infatti se sarete particolarmente fortunati, e lo scontro molto forte, vi potrebbe anche capitare di finire la vostra avventura con un notevole anticipo! I vari livelli sono tutti caratterizzati da un diverso scenario ed in alcuni vi capiterà di dovervela vedere, oltre che con i consueti ostacoli collocati ai lati dei tracciati, anche con condizioni climatiche poco favorevoli quali pioggia, nebbia, fumo et similia. Oltre a ciò il gioco vi offre la possibilità di sfidare un altro essere (umano o meno, dipende da voi) tramite l'ormai arcinoto split-screen. Tre sono i livelli di difficoltà, mentre per quel che riguarda eventuali chance sappiate che avrete a disposizione ben tre continue. Non male, vero?

RACER



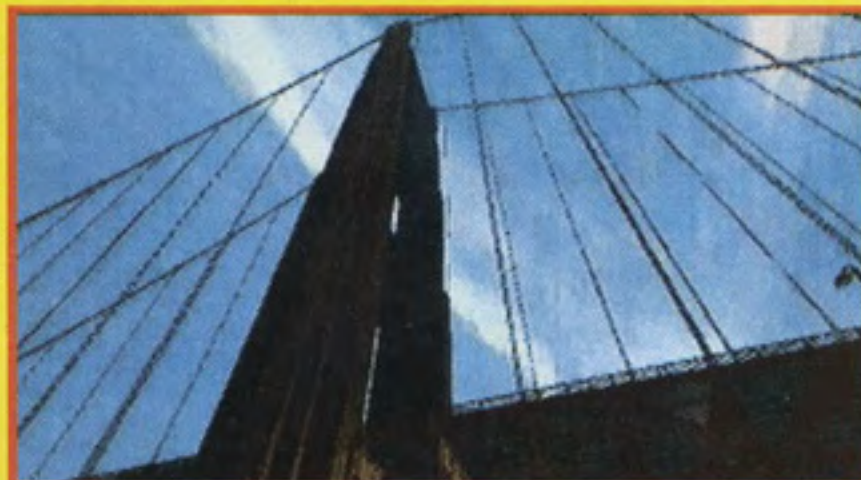
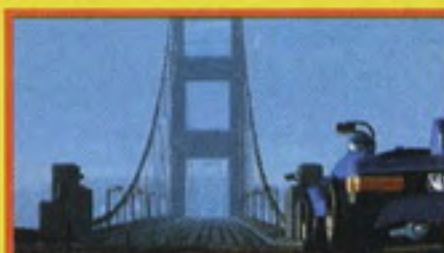
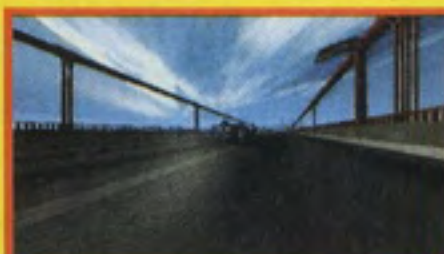
UNA FOGNA PER DUE

Una differenza tra **Gale Racer** ed il cabinato originale di **Rad Mobile** sta nella possibilità di giocare in due contemporaneamente grazie a uno split-screen orizzontale che taglia lo schermo a metà. Entrambe le macchine presentano le medesime caratteristiche e l'unica differenza tra i due bolidi sta esclusivamente nel loro colore (uno è blu, l'altro rosso). Quattro sono i tracciati lungo i quali potrete lanciarvi in folli corse: peccato però che i suddetti circuiti risultino abbastanza monotoni e ripetitivi. Sorry, the solo tracks are better!



IL PONTE SUL FIUME DEI GUAI

Come avviene ormai da tempo in ogni titolo su CD, anche **Gale Racer** è dotato di una sequenza introduttiva davvero niente male. Vi troverete infatti di fronte a una serie di auto stupendamente realizzate che sfrecciano sul mitico Golden Gate all'inseguimento l'una dell'altra. Notevole; peccato però che il resto del gioco...



TRACCIA IL TRACCIATO

Il gioco completo è composto dalla bellezza (o forse in questo caso sarebbe meglio dire "dalla bruttezza") di ben 6 tracciati, ognuno dei quali è diviso a sua volta in un numero di stage variabili tra 3 e 4. L'unico modo per riuscire a progredire nel gioco è quello di raggiungere la fine dello stage/livello entro un determinato tempo limite. In caso non riusciate vi toccherà ripetere tutta la gara dall'inizio con le inevitabili conseguenze che questo comporta (dolori di stomaco, crescita di peli superflui, forfora, ecc.). Per tutti quelli che non fossero spaventati da ciò eccovi ora una lista delle varie zone tra le quali vi troverete a vagare.

Area 1: West Coast

Los Angeles
Mojave Desert
Las Vegas

Area 3: The Great Plains

Cheyenne
Lincoln
Omaha
Kansas City

Area 5: The Rust Belt

Indianapolis
Cincinnati
Columbus

Area 2: Rocky Mountain Range

Provo
Salt Lake City
Rocky Mountains

Area 4: Mid West

St. Louis
Springfield
Chicago

Area 6: East Coast

Pittsburgh
Washington
Philadelphia
New York



COMMENTO



E così è a questo che la gente si riferisce quando parla di "giochi della Nuova Generazione"? Sinceramente spero proprio di no perché piuttosto che trovarmi di fronte ad altri titoli come questo (monotoni, ripetitivi, dotati di una grafica scialba e di quattro sprite flickeranti) preferisco comprarmi un bel Master System o un Nes con i quali almeno mi diverto. Graficamente, infatti, **Gale Racer** è un gioco insulso; gli sprite sono grezzi e il sistema di rilevamento delle collisioni è semplicemente patetico, cosa che rende praticamente impossibile capire se e come mai siete andati a sbattere contro un'altra macchina! L'azione di gioco infine non è altro che una mera corsa contro il tempo contornata da un sonoro monotono e da un non so che di soporifero. Insomma un vero e proprio buco: un titolo programmato in fretta e furia da evitare ad ogni costo. *End* Pussa via brutta bertuccia!



Gale Racer olè, io ti butto nel bidè

AREA RESULTS

AREA 1: WEST COAST

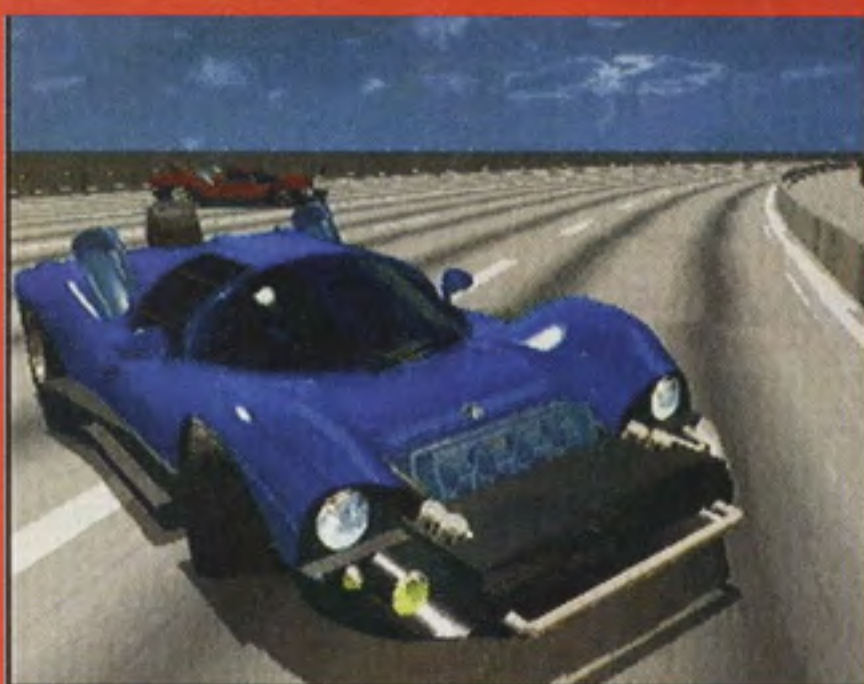
COURSE	RECORD TIME	SPLIT TIME
ROUND1	0'46"66	0'46"66
ROUND2	0'39"47	0'39"47
ROUND3	0'56"87	0'56"87
AREA TOTAL	2'23"00	2'23"00

DAIN MABOUT

COMMENTO



Mamma mia, che giocaccio! Mi sto proprio chiedendo cosa sia successo alla Sega! Dopo il promettente inizio con **Virtua Fighter** e l'uscita dell'ottimo **Clockwork Knight** cosa arriva? Una ciofeca che non riesce a tener dietro neanche a un gioco di corsa su Master System, ecco cosa! Mi auguro solamente che nessuno di voi abbia comprato **Gale Racer** in un periodo di crisi d'astinenza di nuovi titoli perché qui ci troviamo proprio di fronte a una tragedia di proporzioni immani! **Gale Racer** infatti non è altro che una scialba e costosa conversione di un gioco ormai stravecchio che già non aveva molto impressionato in passato e che ora si presenta ancora più squallido e inconsistente. Non c'è nulla che si salvi: la grafica 3D è povera, il sonoro cacofonico, lo scrolling poco convincente, per non parlare poi del sistema di rilevamento della collisione degli sprite che praticamente funziona a casaccio! Anche la struttura di gioco risulta dannatamente semplice (si corre e basta!) e le uniche due note liete vengono dalla presenza del modo a due giocatori (le cui piste però sono tutt'altro che esaltanti) e dall'ottima intro. Un po' poco, non vi pare? Insomma un titolo davvero amorfo dal quale stare assolutamente lontani!



E dire che a vederlo così questo potrebbe sembrare anche un bel gioco... Aaargh!

GALE RACER

© SEGA ENTERPRISES LTD 1994

CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

GUIDA

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

44

- ▲ Introduzione veramente notevole
- ▼ Peccato che il resto del gioco sia semplicemente ridicolo

SONORO

53

- ▲ Belli gli effetti dei vari clacson...
- ▼ ...per il resto siamo nello squallore più completo; una caffettiera sarebbe riuscita a generare dei suoni migliori

GIOCABILITÀ

39

- ▲ Mi sto sforzando di trovare qualcosa...
- ▼ Qui invece si va a nozze...

LONGEVITÀ

27

- ▲ Se ormai l'avete comprato...
- ▼ ...ricordatevi che il mercato dell'usato è floridissimo

GLOBALE

33

Un gioco terribile che non merita nessuna attenzione. Punto e basta!

Futura Publishing: il futuro nell'editoria

oggi.

CD-ROM OGGI:

la prima rivista mensile con CD-ROM allegato, interamente dedicata a questo nuovo media. Tutte le novità del mercato recensite puntualmente.

MEGA CONSOLE

SUPER CONSOLE:

le riviste interamente dedicate alle console SEGA e NINTENDO. Tutti i mesi le novità del settore, le recensioni approfondite dei videogiochi del momento e i trucchi e le strategie per polverizzare ogni record di gioco.

FUTURA GAMES:

tutti i mesi quattro uscite ciascuna contenente uno dei migliori videogiochi disponibili sul mercato internazionale. Software originale su disco o CD-ROM con istruzioni in italiano. Con FUTURA GAMES giocare è facile ed economico.

FUTURA GAMES MAGAZINE:

la rivista per chi ama giocare con il proprio PC. Ogni mese propone, insieme a recensioni e articoli, un dischetto con software accuratamente selezionato.

GUIDA AI TELEFONI CELLULARI:

il semestrale per chi desidera una informazione ampia e corretta per la scelta e l'acquisto del "telefonino".

FUTURA MUSIC:

il mensile di strumenti musicali e nuove tecnologie per chi fa musica. L'autorevolezza delle prove, la qualità delle recensioni e la tempestività delle notizie ne fanno un punto di riferimento per tutti gli utenti e gli operatori del settore. Allegato ad ogni numero, novità assoluta, un CD audio con le prove degli strumenti e delle attrezzature recensite.

PC PRATICO:

il mensile dedicato al mondo del personal computing che, con un linguaggio nuovo, si rivolge a tutti gli utenti di computer.

L'appuntamento in edicola è con



SI RINGRAZIA

HYPER GAMES
PER LA CARTUCCIA

Come se quest'inverno il letargo non fosse stato abbastanza lungo, l'orso Yogi, destinatario di molti cestini da pic-nic "misteriosamente scomparsi", si è svegliato trovando uno stabilimento di prodotti chimici sotto casa: il Parco Nazionale di Jellystone, habitat naturale di Yogi, rischia la distruzione ecologica, perciò il Ranger Smith va messo in allarme seduta stante! Lungo la strada, il nostro orso-più-furbo-della-media-degli-orsi deve inoltre allertare i suoi amici boschivi e assicurarsi che si mettano al sicuro. Dall'alto di montagne ricoperte di neve, passando per insidiose miniere d'oro e inoltrandosi nella foresta, Yogi rende omaggio alla tradizione del platform.

Ogni stage è suddiviso in livelli colmi tanto di pelosi amici quanto di pelosi nemici. Basterà tutto ciò a fare di Yogi Bear un platform più avvincente della media?

YOGI



Yogi corre contro il tempo... o meglio, verso il tempo!



Un incontro storico: Yogi incontra Sonic! Beh, non proprio, ma è sempre un porcospino...

PASTICCI PIACEVOLI

Per mantenersi in forze durante il viaggio che ha come meta il Ranger Smith, Yogi si porta dietro una voluminosa torta farcita a più strati. Disgraziatamente, però, gli altri animali che popolano il Parco di Jellystone, svegliatisi all'unisono con Yogi, sono felicissimi di privare l'orso di questa leccornia. O perlomeno di provarci. Se questi bricconcelli riescono a papparsi tutta la torta, Yogi deve tornare a casa per prenderne un'altra. Questo almeno in teoria. Tuttavia, fortuna vuole che Yogi abbia dalla sua un pasticciere che deposita fette del medesimo dolce in tutti i livelli, cosicché l'orso può farne rifornimento nel pieno della missione.



COMMENTO



E' strano a dirsi, ma se si mettono **Yogi Bear** e il platform della Infogrames sui Puffi (**Smurfs**, per l'appunto) l'uno accanto all'altro, si rischia di confonderli. Ambedue infatti sono destinati ai giocatori più giovani, ambedue presentano livelli ambientati in una miniera e attraversati a bordo di un vagoncino, sezioni nevose e nemici che vanno eliminati saltando sopra la loro zucca. Tuttavia, per quanto concerne la giocabilità, i **Puffi** potrebbero mangiarsi **Yogi** a colazione. **Yogi Bear** appartiene decisamente alla fascia media dei platform, dove non si rischia nulla e dove nessuna emozione è il sottoprodotto. Tutto in **Yogi Bear** si è già visto innumerevoli volte e, in alcuni casi, fatto meglio. Se almeno fosse giocabile quanto basta per risultare almeno dignitoso... macché. Se in famiglia avete un videogiocatore di tenera età e volete regalargli un buon platform, optate per **Smurfs**: è più innovativo e di gran lunga più giocabile.

BEAR

COMMENTO



E' una vergogna che qualcuno faccia ancora dei giochi così! Livelli e livelli di fondali identici, oggetti da raccogliere gratuiti, una struttura di gioco vecchia come una certa professione... Insomma, non si può certo dire che **Yogi Bear** sia il platform ideale per gli anni Novanta! Qualche anno fa avrebbe

potuto passare per un platform dignitoso, ma oggi come oggi non può essere considerato altro che fuffa per la massa fatta in serie. Anche se appartenete alla fascia dei videogiocatori meno avvezzi ai giochi di piattaforme, dovreste cercarvi qualcosa di più valido e, soprattutto, più giocabile: vedrete che non sarà una ricerca difficile. Ci sono dozzine e dozzine di platform superiori alla mediocrità che è **Yogi Bear**.



Vi stavate chiedendo dove si fossero cacciati i fantasmini di Pac-Man? Ecco!



Hey hey hey, siamo arrivati a un bel continue point...



HEY HEY HEY, BU-BU!

Yogi non è un Superman (ci mancherebbe...) e come chiunque altro ha bisogno ogni tanto di farsi un sonnellino. Tuttavia, anche se il nostro paffuto bestione si imbatte in un letto a baldacchino, il suo non è necessariamente un riposo. Già perché in un batter di ciglio, Yogi parte per il mondo dei sogni. In questa dimensione, Yogi ha a disposizione un determinato periodo di tempo per trovare un frammento dell'elusivo orologio che gli permette di continuare la sua missione. Inoltre, quando Yogi completa uno stage, Bu-Bu lo invita a prendere parte a una gara che ha vite extra come premi in palio.



YOGI BEAR
PRESS START

CASA PRODUTTRICE
GAMETEK

GENERE
AZIONE

DISTRIBUZIONE
PARALLELA

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA

62

▲ In sé per sé fa la sua bella figura...
▼ ...ma è priva di originalità, carente di animazioni e ripetitiva sul versante dei fondali

SONORO

59

▼ Alcuni dei peggiori motivi di commento mai uditi in un gioco per Megadrive: starebbero bene solo al Supermercato...

GIOCABILITÀ

50

▲ In alcuni punti è impegnativo a dovere...
▼ ...ma ci giocherete solo finché non avrete capito che tutti i livelli si assomigliano quasi alla perfezione

LONGEVITÀ

55

▼ Yogi risponde ai comandi lentamente e male. Se non basta questo a scoraggiarvi...

GLOBALE

53

Guardatevi i cartoni animati: sono fatti cento volte meglio di questo gioco!



Wave 6-1... Tama non è certo particolarmente difficile...

Tama è il titolo del nuovo gioco realizzato dalla Time Warner Interactive in collaborazione con un team di sviluppo giapponese. La trama è assolutamente demenziale e vede il nostro eroe, Tama (che il giapponese vuol dire palla, e infatti Tama è una palla) combattere contro alcuni alieni provenienti da un'altra galassia che lo hanno sfidato a superare 30 labirinti. Tutto questo può sembrare bizzarro, ma se calcoliamo che siamo di fronte a un titolo di origine giapponese, possiamo chiaramente capire il perché di una trama così particolare. Ma vediamo un po' quello che dobbiamo fare in questo nuovo titolo per Saturn: Tama è ambientato in 30 labirinti in 3D sospesi nello spazio. In apparenza Tama ricorda Marble Madness e altri titoli del genere, ma il sistema di controllo è fondamentalmente diverso. Infatti, invece di controllare la pallina, dovete controllare il labirinto! In pratica, maggiore sarà l'inclinazione del labirinto, maggiore sarà la velocità che raggiungerà la pallina. Assomiglia, tanto per fare un esempio, a quei labirinti in legno che probabilmente avrete avuto alcuni anni fa, solo che in questo caso, oltre al problema dell'inerzia, che costringe a movimenti molto lenti, c'è anche un tempo limite e alcuni nemici da evitare. Ma quello che stupisce di più, non è la struttura di gioco, ma la realizzazione tecnica. E' difficile infatti, giocando a Tama, non pensare che si stia usando un bel pezzo di hardware, costituito principalmente dai due processori centrali del Saturn e dal chip VDP1, che mappa gli sprite su forme geometriche. Fondamentalmente questo significa che il Saturn è adatto a realizzare effetti 3D come i labirinti in Tama, e ancor di più a manipolarli. Preparatevi quindi a rimanere impressionati quando zoomerete per seguire meglio l'azione o vi allontanerete per esaminare la struttura del livello. I pulsanti sopra il joypad servono per ruotare il labirinto, fatto che non serve solo per vedere più chiaramente la posizione della biglia, ma anche per decidere la direzione dei movimenti. Insomma, un titolo impressionante graficamente, che delude sotto altri punti di vista, quali, per esempio, le opzioni. Non

è infatti possibile giocare in due, sfidare altre "palline" computerizzate o giocare per finire un livello in meno tempo possibile. Se a questo aggiungiamo una longevità non troppo elevata (malgrado ci siano ben trenta livelli), soprattutto a cause di una carenza cronica di nemici e di ostacoli mi sembra chiaro che ci troviamo di fronte a un titolo che, purtroppo, delude le aspettative di tutti i possessori della nuova console Sega.



Manco a dirlo, le polizze assicurative costano una cifra e mezzo a Tamaville...

COMMENTO



Tama è un gioco particolare, ma per niente esaltante. Alcune delle caratteristiche tecniche del Saturn sono state sfruttate in maniera discreta, ma in definitiva il gioco delude sotto diversi punti di vista. Sembra quasi che i programmatori avessero fretta di terminarlo o che fossero in ritardo sulla data di consegna, e che quindi abbiano prodotto un gioco non completo. Non capisco infatti come, una idea abbastanza originale (anche se sotto certi punti di vista ricorda **Cameltry**, titolo apparso alcuni anni fa su Super Nes), sia stata sfruttata così male. I programmatori avrebbero dovuto infatti inserire la possibilità di giocare in due, un Time Attack in ogni percorso, un maggior numero di nemici, ma in realtà **Tama** manca totalmente di opzioni. Per quanto riguarda la longevità, vi posso dire che trenta livelli sono un po' pochi dato che, vista la carenza di ostacoli, è possibile terminarli quasi tutti in meno di un giorno. Anche se bello da vedere e divertente alle prime partite, **Tama** è una delusione.

MAMA IN GIDDY LABYRINTH

HOLY COW

La presenza di un livello bonus, in questo genere di giochi, è praticamente obbligatoria. Ovviamente è possibile trovarne uno anche in **Tama**; ecco come dovreste fare. In uno dei cinque livelli che compongono ogni fase potrete incontrare una mucca marrone. Una volta trovata, l'unica cosa che dovete fare è toccarla e farvi seguire fino alla fine del livello. Fatto questo, e dopo aver terminato la fase verrete catapultati in uno dei sei diversi bonus stage. Questi sono simili ai normali labirinti di **Tama**, l'unica vera differenza è che mancano i nemici e gli ostacoli e che il vostro unico compito è quello di raccogliere la maggiore quantità di bonus possibili nel breve tempo messo a disposizione.



All'interno della città: ehi, ma quello sembra un fungo di un flipper!



Ed è gooooooooooooool!!!



Il livello egiziano è un mito con le sue palmette e le piramidi...

COMMENTO



Appena iniziato a giocare a **Tama** si nota subito l'ottima grafica, che sfrutta in maniera più che discreta le potenzialità del Saturn, ma dopo alcune partite vengono a galla anche gli evidenti difetti del nuovo prodotto della Time Warner Interactive. Il livello di difficoltà è veramente troppo basso, soprattutto a causa della carenza di nemici e ostacoli e le opzioni sono veramente pochissime. Manca per esempio il modo a due giocatori, modo che avrebbe senza dubbio incrementato sia il divertimento che la longevità. Insomma, mi sembra proprio che ci troviamo di fronte a un titolo realizzato in maniera piuttosto affrettata, e in cui sono stati curati più che altro gli aspetti grafici e sonori. Un vero peccato, perché l'idea di base non era affatto malvagia, e **Tama** sarebbe potuto diventare, dopo **Virtua Fighter**, il miglior gioco disponibile per Saturn.

ROTOLO, ROTOLO...

Nel corso della vostra avventura potrete incontrare numerosi ostacoli. Tama ha vite infinite, ma le collisioni con questi "nemici" causano la perdita di tempo prezioso. Nei primi livelli gli ostacoli sono rappresentati solo da buche e da alcune porte, ma ognuna delle cinque zone è dotata di particolari avversari...



HOLES: Inizialmente sono delle normalissime buche. Nei livelli avanzati si muovono nello schermo e cambiano di dimensione.



REVERSE POTION: Fa diventare Tama rosso e inverte i comandi. E' probabilmente l'ostacolo più insidioso.



ICE: Riduce il controllo sulla pallina. Si trova solitamente nei punti più insidiosi dei livelli.



SWITCHES: Servono per attivare gli ascensori e aprire le porte.



PINK BLOB: Nel caso di un contatto pietrifica la pallina facendo perdere tempo prezioso.



TIME: Incrementa il tempo a disposizione per terminare il livello.



GUILLOTINES: Ci vuole molto tempismo per evitare di essere tagliati in due dalle affilate lame di queste ghigliottine.



SPRINGS: Causa uno smodato aumento di velocità.



ELEVATORS: Creano pochissimi problemi. Fanno perdere solo pochi secondi.



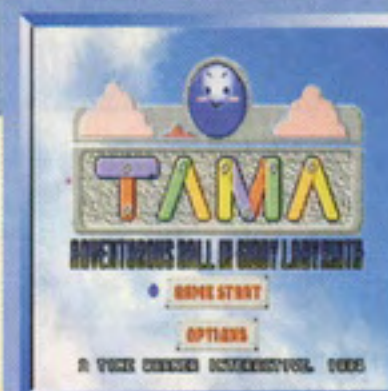
GRAVESTONES: Cadono cercando di schiacciare la pallina.



CATAPULTS: Oggetti importantissimi per superare alcuni punti critici nei livelli più avanzati.



FANS: Questi ventagli spingono la pallina fuori dal percorso.



CASA PRODUTTRICE
TIME WARNER

GENERE
PUZZLE GAME

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA **83**

▲ Il 3D è superbo e altri effetti, come la trasparenza, sono realizzati ottimamente
▼ I colori non sono eccezionali e alcuni sprite non sono particolarmente definiti

SONORO **80**

▲ Le musiche sono pazzesche, adattissime al gioco e migliorano di livello in livello...
▼ Gli effetti sonori sono sotto la media

GIOCABILITÀ **75**

▲ Inizialmente è abbastanza divertente
▼ Purtroppo è abbastanza lento e, dopo alcune partite potrebbe risultare noioso

LONGEVITÀ **56**

▼ Troppo facile. Ci sono solo 30 labirinti e nessun limite di vite durante una partita

GLOBALE **69**

Un gioco abbastanza deludente. La realizzazione tecnica è buona mentre, giocabilità e longevità non sono eccezionali

LOADSTAR

Nel ventunesimo secolo il numero degli attori che terrorizzano il mondo interpretando penosi film interattivi ha raggiunto un livello catastrofico. Per porre rimedio a questa increscioso problema si è quindi deciso di mandare tali attori in lontane colonie nel sistema solare e di far iniziare loro una nuova vita come piloti di cargo o installatori di impianti satellitari. Anche a Tully Bodine è toccata questa sorte, e ora è un pilota costantemente in cerca di una facile occupazione. Inutile dire che in questo nuovo titolo della Rocket Science voi impersonerete il sopracitato sfigato e seguirete le sue avventure che iniziano con una misteriosa esplosione su Charon, la luna di Plutone, e che continuano con una sospetta proposta di trasporto di cammelli dalla Luna a Phobos, un satellite di Marte. Sono forse questi due avvenimenti collegati? A voi scoprirlo. Il gioco è il classico shoot'em up nel quale il vostro compito è quello di riuscire a raggiungere la destinazione scegliendo, in alcuni punti, la direzione da intraprendere (la struttura di gioco è praticamente identica, purtroppo, a quella di *Sewer Shark*). Non mancano ovviamente numerosi pericoli e insidie che voi, con la vostra abilità di piloti, dovrete evitare. Merita una menzione particolare la realizzazione tecnica, veramente orrenda. L'introduzione è demenziale e la grafica durante il gioco, soprattutto negli sprite, è incredibilmente infima. Non da meno è il sonoro, con musiche incredibilmente monotone e ripetitive. Insomma, una vera schifezza.



COMMENTO



Loadstar è un gioco tremendo. Questo è senza dubbio il peggior titolo per Mega CD che sia stato realizzato in questi ultimi mesi.

Passo ora a elencarvi brevemente i difetti: 1) il controllo per scegliere la direzione da seguire e per il mirino è lo stesso, per cui capita spesso che si sbaglia direzione perché si sta sparando in un certo punto dello schermo e invece la strada che si vuole prendere è dall'altra parte del quadro. 2) E' quasi impossibile sopravvivere visto che il numero dei nemici presenti è impressionante. 3) Gli incidenti e le varie situazioni di gioco danno poca libertà di scelta sul percorso da seguire. 4) La realizzazione tecnica è assolutamente ridicola, con una delle peggiori introduzioni che abbia mai visto su console. 5) Il gioco manca totalmente di varietà. Insomma mi sembra proprio che ci troviamo di fronte all'ennesima delusione per Mega CD, sistema che, a parte un paio di titoli, ha regalato più dolori che gioie ai propri possessori.

LOADSTAR

THE LEGEND OF TULLY BODINE

CASA PRODUTTRICE

ROCKET SCIENCE

GENERE

SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

66

▲ Gli sfondi sono realizzati discretamente
▼ Brutissimi invece gli sprite

SONORO

78

▲ Effetti sonori adatti alle varie situazioni
▼ La musica è troppo ripetitiva

GIOCABILITÀ

33

▼ Poco interattivo, per nulla divertente e noioso

LONGEVITÀ

38

▼ Molto difficile. Smetterete di giocarlo dopo pochissimi giorni (per non dire ore)

GLOBALE

39

Una catastrofe. Probabilmente il peggior gioco realizzato per Mega CD finora

SI RINGRAZIA
CONSOLE
GENERATION
PER LA
CARTUCCIA



Di tutto avrei auspicato per il mio futuro, tranne che ritrovarmi a recensire prodotti come **Space Harrier**". La famosa affermazione di Char Aznable (1973/si spera il più tardi possibile...) la dice già lunga sulla natura di un gioco come questo. Provate a immaginare il mondo delle sale giochi nove anni fa. Non ci riuscite? Beh, un buco di una decina di metri quadri con tre, quattro giochi, il più famoso dei quali era **Popeye**. Proprio quando gli arcade da sala avevano iniziato il loro principio di fossilizzazione e l'unico modo di scampare alla noia era quello di premere il pulsante di uno staticissimo Uzi di plastica o di impugnarlo all'interno di uno staticissimo cabinato, la Sega rivoluzionò il mondo del videoblastaggio aprendo nuove impensate frontiere, per mezzo dei propri avveniristici cabinati idraulici e di tecniche di animazione e scorrimento degli sprite davvero im-

pressionanti. Il primo gioco a fruire di codeste meraviglie fu proprio **Space Harrier**.

Il gioco vi vede nei panni di un ragazzino vestito di una quantomeno curiosa tutina rossa e blu che imbraccia (il ragazzo, non la tutina...) un bazooka dalle dimensioni apocalittiche quale unica arma di cui servirsi durante una corsa attraverso mondi infestati da strane forme di vita e giganteschi droidi. Sfruttando la relativa mancanza di gravità dell'atmosfera che i vari pianeti oggetto della sua visita possedevano, il tizio non solo poteva proseguire di corsa, ma svolazzare come, dove e quanto voleva, sempre proseguendo nel proprio avanzare. **Space Harrier** propone il cammino del personaggio di cui sopra con una visuale in semisoggettiva dove il vostro sprite viene inquadrato di spalle nell'interezza della propria figura (che cavolo significa? NdSimon).

SPACE HARRIER



Questi robot, secondo il nostro Char Aznable, assomigliano ai Dom (Perignon?) di Gundam...



Il primo nemico di fine livello è un vero idiota: basta vedere l'espressione della faccia...

ALIEN SYNDROME

Visto che **Space Harrier** è stato il primo di una lunga serie di giochi a sfruttare l'allora avveniristica visuale semiprospektiva, è stato anche il primo a portare alla ribalta i pregi e soprattutto i difetti che questa tecnica di animazione e scorrimento creava. Prima su tutti la cosiddetta "sindrome di Space Harrier" di cui avrete sicuramente già sentito parlare, anche in tempi recenti, dato che qualcuno pare non abbia ancora imparato la lezione. Di cosa si tratta? Semplicemente del fatto che, essendo il protagonista visualizzato di spalle e a figura piena, la sagoma dello sprite non vi permette di vedere la porzione di schermo che gli sta innanzi e che scolla velocemente verso di voi. Se dunque vi stesste arrivando dritto dritto in fronte un proiettile avversario, ve ne accorgeteste unicamente solo dopo essere stramazziati al suolo. Qualcuno auspicava che le conversioni successive al coin-op avrebbero fatto dello sprite una figura in wireframe così da far filtrare le immagini. E invece no: anche la versione per 32X riporta lo sprite in modo esattamente analogo all'originale, il che non è solo un male, dato che sono stati



ricreati in maniera perfetta anche gli sprite di dimensioni enormi quali i droidi dal triplo occhio che assomigliano in maniera disarmante ai Dom della serie di Gundam, nonché ad alcuni avversari di fine livello, quale il fantomatico drago del primo stage.



COMMENTO



Insomma, qui davvero non ci siamo. Cosa sperano di ottenere propinandoci delle rivisitazioni del genere? Non fraintendetemi, non sto parlando tanto della conversione quanto del gioco in sé stesso. Come già è successo per **Afterburner**, anche questa conversione di **Space Harrier** è praticamente identica all'originale da sala, forse ancor di più del titolo menzionato in precedenza: purtroppo era proprio l'originale da sala a non aver nulla da dire. Ora ditemi voi se, entrando in una sala giochi di questi tempi, spendereste il vostro denaro per giocare con il coin-op di **Space Harrier** quando avete a disposizione **Daytona**, **Virtua Fighter 2**, **Virtua Cop**... Di conseguenza perché dovrete spendere il vostro denaro per accaparrarvi una cartuccia come questa? I casi sono due: o siete sadomasochisti o amate alla follia l'originale Sega. E' comunque indiscutibile il fatto che, da una macchina nuova come il 32X che ha alle calcagna un'agguerrita concorrenza, tutto mi sarei aspettato tranne di giocare con conversioni di coin-op di quasi dieci anni fa. Fossero poi giochi con un certo spessore: **Space Harrier**, come lo stesso **Afterburner**, non proponeva nulla di eclatante e, per alcuni versi, poteva persino definirsi un fiasco clamoroso. Ci è già stato **proposto in tutte le salse: C64, Spectrum, Atari ST, Amiga, PC Engine e Megadrive**... Direi che oltre ad una collezione di ciofeche incredibili la Sega non ci ha guadagnato proprio nulla.



Porc... mi dimentico sempre di fare il pieno prima di partire in missione...



Questo è anche noto come il livello di Rubik...



Immane, come la morte e le tasse, il livello bonus...

COMMENTO



Questo è il peggior errore che la Sega potesse commettere. Con le possibilità offerte dal 32X, almeno sulla carta, perché hanno rivolto la propria attenzione su vecchi coin-op ormai surclassati alla stragrande? **Panorama Cotton** su MD è sicuramente più impressionante che non assurde rivisitazioni di questo genere. **Space Harrier** è un giochillo discreto ma, di questi tempi, un giochillo discreto non fa più la fortuna di una macchina, soprattutto se si considera che sul mercato esistono console come Playstation, 3DO e lo stesso Saturn che si battono a suon di megaconversioni e giochi massicci per contendersi il primato di miglior console a 32 bit. Nove anni di vecchiezza si porta sulle spalle il qui presente **Space Harrier**: come pensano di tenere il passo con le altre macchine che bissano i più grandi e recenti successi delle sale giochi di tutto il mondo? Sta succedendo la medesima cosa che avvenne ai tempi del lancio del Mega-CD ovvero una partenza sicuramente inaspettata a suon di giochi alquanto mediocri. E' poi piuttosto curioso che questo paio di conversioni corrispondano esattamente alla prime conversioni apparse all'epoca sul neonato Megadrive. Significa forse che fra un paio di mesi potremmo ritrovarci fra le mani conversione di **Altered Beast** per 32X? Per la mia e per la vostra salute psicofisica mi auguro proprio di essere un cattivo profeta...



CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

79

▲ Gli sprite sono di buona fattura e alcuni persino di dimensioni enormi. Tutto esattamente come nella versione originale...

▼ ...e come tali sono rimaste invariate anche tutte le lacune e le precarietà che il coin-op proponeva

SONORO

62

▼ Le musiche di accompagnamento all'azione sono semplicemente orribili. Non per niente sono i remake dei temi musicali originali...

GIOCABILITÀ

73

▲ L'azione è sicuramente più varia rispetto ad Afterburner, gli sprite sono diversi e presenti in buon numero ed è richiesta maggior destrezza

▼ Però non basta a vincere situazioni talvolta impossibili causate anche dal solito, incurabile male...

LONGEVITÀ

49

▼ Visti un paio di boss, visti tutti. Visti un paio di livelli, visti tutti. Anche qui la monotonia, dopo qualche partita, regna sovrana

GLOBALE

55

Ancora una volta un titolo inglorioso per il neonato 32-bit di casa Sega. La piccola console nera ancora non decolla...

SI RINGRAZIA
CONSOLE
GENERATION
PER LA
CARTUCCIA

COSMIC CARNAGE



Ok guys facciamo un quizzettino... Cos'hanno in comune i seguenti film: **Il Fuggitivo**, **Scum** e **Natural Born Killers**? Come? Non lo sapete! Ma andiamo! Vabbè, ve lo dirò io, dunque in tutte queste pellicole l'operatore della terza telecamera si chiamava... Ahahahahah... Ci siete cascati vero? Suvvia era uno scherzo innocente. Vabbè, sarò serio. Dunque, questi film hanno in comune il fatto che tutti riguardano tentativi di fuga da prigionieri e i loro protagonisti sono tutti, o quasi, dei criminali. Un momento, però: che diamine centra tutto ciò con **Cosmic Carnage**? Bah, misteri della coccoina: su, andiamo avanti... Dunque, lo scenario di gioco ruota attorno ad una rivolta avvenuta su una lontana nave-prigione. Alcuni criminali infatti, dopo esser riusciti ad evadere, hanno preso il controllo del vascello penitenziario ed ora fanno quello che più gli aggrada. Fortunatamente però le varie guardie sono riuscite a distruggere i sistemi di controllo della nave e a mettersi in salvo tramite i pod d'emergenza: così ora tutti i criminali si trovano abbandonati alla deriva nello spazio. Caso vuole però che ci sia ancora un pod di emergenza disponibile e così ci toccherà lottare per vincere il biglietto per la libertà. Personalmente avrei aspettato che i mentecatti si fossero massacrati fra di loro per poi rubare il pod ma, a quanto pare, i programmatori hanno avuto un'altra idea! Sorry...

Per tutti quelli che non l'avessero ancora capito **Cosmic Carnage** non è altro che il classico beat

'em up in stile **Street Fighter/Mortal Kombat** nel quale ci troveremo a dover massacrare una lunga serie di omoni cattivi cattivi. Inutile dire che, anche in questo caso, ogni lottatore sarà dotato di diverse abilità e caratteristiche oltre che di una serie di mosse assai varie e letali. I vari scontri si svolgeranno tutti all'interno della nave spaziale e, in più di una occasione, potremo gustarci come fondale le stupende profondità dello spazio siderale. Non male, vero? Peccato però che, tecnicamente, **Cosmic Carnage** presenti alcuni difetti abbastanza evidenti dei quali il peggiore è, senza ombra di dubbio, la cattiva risposta ai comandi. Ma andiamo con ordine. Per quel che riguarda la grafica bisogna dire che i vari sprite sono discretamente definiti e di buone dimensioni tuttavia, una volta che si inizia a giocare, si possono notare una serie di "inconvenienti" piuttosto fastidiosi. Tanto per cominciare le animazioni sono leggermente scattose: inoltre, quando lo schermo zooma sui vari personaggi questi perdono mostruosamente di definizione mostrando una serie semplicemente spropositata di pixelloni formato famiglia. Anche il sonoro non è niente di eccezionale con musiche assolutamente incapaci di creare la benché minima atmosfera! Il colpo di grazia infine arriva dal sistema di controllo non certo impeccabile che rende i vari lottatori assai difficili da padroneggiare. Se a tutto ciò aggiungiamo poi un rilevamento della collisione degli sprite abbastanza approssimativo ed un livello di difficoltà piuttosto basso non possiamo certo dire di trovarci di fronte ad un capolavoro...

THE STORY SO FAR...

Cylic, Zena-Lan, Naruto e Tyr sono gli unici lottatori che possono essere forniti di una bella serie di armate extra. Queste vengono selezionate all'inizio del livello e servono a rendere i nostri fighter più forti und resistenti. Cylic, per esempio, potrà essere dotato di una sugosa mitragliatrice da polso e di un lanciagranate portatile, mentre invece la nostra cara e dolce Zena-Lan potrà decidere di indossare svariati tipi di armature che le conferiranno la possibilità di volare o quella di esibirsi in una serie di devastanti attacchi al suolo. Simpatico, non vi pare?



Davvero un panorama suggestivo!

OGNI LOTTATORE E' BELLO A MAMMA SOIA

Come in tutti i picchia duro che si rispettino anche **Cosmic Carnage** ci offre la possibilità di scegliere il nostro massacratore preferito tra una schiera di 8 baldi giovani. Tutti sono grandi grossi e cattivi ma per saperne di più non vi resta che leggere quanto segue...

TALMAC

Il caro Talmac è un lottatore discreto. I suoi punti di forza risiedono nelle affilatissime lame e nella notevole velocità. Non è molto forte ma, si sa, non si può mica avere tutto dalla vita.



mollare pugni e pestoni è infatti incredibile: peccato non si possa dire la stessa cosa della sua velocità...

NAJA

L'unica caratteristica particolare di questo lottatore viene dalla sua abilità nell'usare la coda di cui è dotato come frusta. Peccato per la scarsa agilità, ma in compenso è un tipo abbastanza resistente.

YUG

Questo lottatore dall'aspetto alquanto scimmiesco vanta una forza devastante. La sua abilità nel



DEAMON

Mezzo uomo e mezzo scorpione, il caro Deamon è un lottatore abbastanza temibile. E' infatti dotato sia di una buona forza che di una discreta agilità. Le sue armi preferite sono le sue due potentissime chele: chissà come farà a pulirsi i denti?

TYR

Ecco uno dei lottatori che può utilizzare le armi messe a disposizione all'inizio del gioco. Buono per gli attacchi dalla lunga distanza, ma praticamente inutile nei corpo a corpo.



NARUTO

Non vale! Qui si fanno delle preferenze! Ma come Naruto è già dotato di un tremendo spadone e in più i programmatori gli hanno anche affibbiato un marasma di armi speciali: questo è razzismo bello e buono!

CYLIC

Questo simpaticissimo lottatore trae la propria forza dalla possibilità di seppellire i suoi avversari sotto una gragnola di proiettili. La tecnica migliore per annientarlo è quella di saltargli addosso non lasciandogli alcuna iniziativa. Se non farete ciò correrete il rischio di essere chiusi in un angolo e sfioracchiati a dovere!



ZENA-LAN

L'esserino in questione è, senza dubbio, uno dei lottatori migliori per quel che riguarda i combattimenti ravvicinati. La sua forza sta nella capacità di sferrare serie di pugni ad una velocità semplicemente incredibile. Un consiglio: stategli alla larga perché se vi prende in faccia una bella seduta dal dentista non ve la leva nessuno!



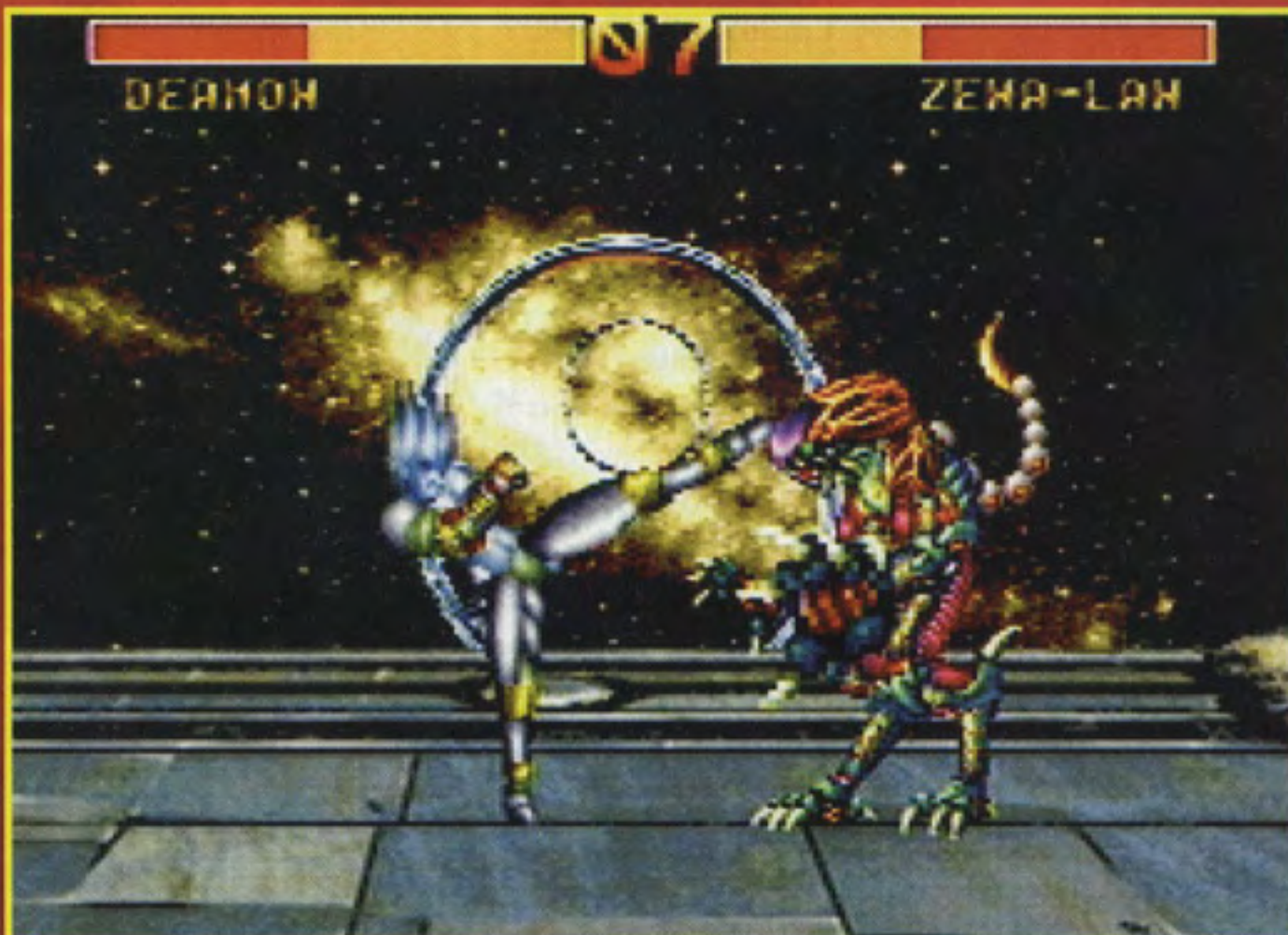
Sono queste le esperienze che rendono la vita degna di essere vissuta, sigh!



Due intellettuali a confronto...



Lotta dura ai pomodori assassini su Mega 32!



A questo punto un bel calcio in faccia non te lo leva proprio nessuno!



COMMENTO



Ok ragazzi, sono d'accordo: anch'io non mi aspettavo che le nuove uscite per Mega 32 fossero all'altezza dei primi titoli, ma qui si sta davvero esagerando. **Cosmic Carnage** infatti non solo non è un gioco degno di un 32X ma è anche un titolo nettamente inferiore ad un sacco di beat 'em up usciti su Megadrive. Certo, questo picchiaduro farà anche uso di alcune delle capacità della macchina Sega (come gli zoom): peccato però che il risultato sia davvero orripilante. Gli sprite sono blocchettosi, le animazioni scadenti e, in generale, la grafica si attesta su livelli mediocri. Le cose non migliorano neanche negli altri campi: infatti non solo i vari personaggi risultano abbastanza "insipidi", ma anche l'azione di gioco non riesce ad essere sufficientemente frenetica ed intrippante. Davvero un brutto periodo per la grande "S" che, dopo un inizio promettente, ha sfornato una serie di titoli piuttosto penosi. Avanti Sega, datti da fare! Mica pretenderei che compriamole delle cartucce del genere?



COMMENTO



No, no, no, no! Non posso credere che nel '95 escano titoli del genere; ma siamo seri! Questo sarebbe un gioco ributtante su Megadrive: figuriamoci poi sull'MD 32! Quello che abbiamo qui, infatti, non è altro che uno scialbo beat 'em up nato dal connubio tra **Mortal Kombat 2** (dal quale ha preso il sangue), **Samurai Shodown** (stesso zoom) e **Double Dragon 5** (dal quale ha preso lo schifosissimo gameplay). I difetti sono tanti: solo 8 personaggi, mosse poco esaltanti, azione monotona ed un sistema di rilevamento delle collisioni tutt'altro che impeccabile. Sinceramente credevo che dopo l'ottimo **VR Deluxe** e il buon **Star Wars** ci saremmo trovati davanti ad una serie di giochi più che discreti e divertenti, ma forse mi sbagliavo. Speriamo solo che questo non si riveli il livello medio dei nuovi giochi per 32X, altrimenti ci sarà davvero da piangere!



CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

72

▲ Sprite grossi e buon effetto di zoom
▼ Le animazioni non sono un granché: inoltre alcune scelte cromatiche risultano abbastanza discutibili

SONORO

45

▲ Poco o niente
▼ Musiche terribili ed effetti sonori a dir poco cacofonici... Ehi! Ma chi ha tirato l'acqua?

GIOCABILITÀ

45

▲ I beat 'em up hanno sempre il loro fascino
▼ L'azione di gioco è monotona e poco frenetica: inoltre il sistema di rilevamento della collisione degli sprite è tutt'altro che impeccabile

LONGEVITÀ

40

▲ La confezione di **Cosmic Carnage** non è davvero niente male...
▼ ... ma il resto è davvero poca cosa

GLOBALE

43

Sarebbe brutto su Megadrive. Figuratevi su 32X...

5 OGGETTI ORMAI PROSSIMI ALL'IMPATTO CON LA TERRA

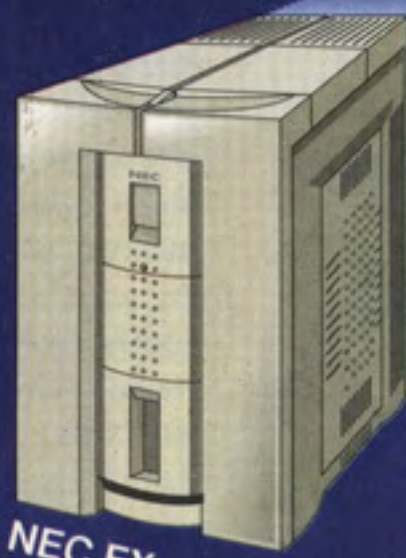
ATTERRAGGIO PREVISTO NOVEMBRE 1994



SONY PLAY ST.



SEGA SATURN



NEC FX



SEGA 32X



BANDAI BA-X



GIOCHI SU DISCO E CD-ROM
PER PC COMPATIBILI

MODELLINI DEI PIU' FAMOSI
ROBOT GIAPPONESI

NOLEGGIO
VIDEOGIOCHI

TUTTO IL MEGLIO PER:

SUPER NINTENDO

SUPER FAMICOM

GAME BOY

SEGA MEGA DRIVE

SEGA MEGA CD

MEGA JET

CDX

SEGA GAME GEAR

PANASONIC 3DO

NEC PC-ENGINE

LASER ACTIVE

ATARI LYNX

ATARI JAGUAR

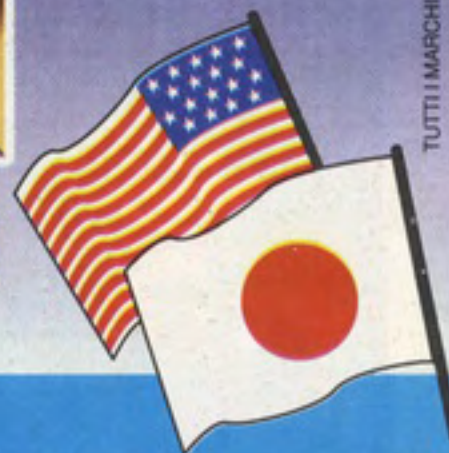
NEO-GEO CD

NOVITA'
CONSOLE GENERATION
HA ALLESTITO ALL'INTERNO
DEL PUNTO VENDITA
UNO SPAZIO RISERVATO
ESCLUSIVAMENTE AL
MERCATO DELL'USATO:
**CONSOLE
RE-GENERATION**
E' LA GRANDE OCCASIONE
PER ACQUISTARE
E VENDERE
VIDEOGIOCHI USATI
VIENICI A TROVARE!

LASCIAMOCI INVADERE DAL NUOVO DIVERTIMENTO

CONSOLE GENERATION

IL FUTURO DA NOI E' PRESENTE!



CONSOLE GENERATION S.a.s.

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

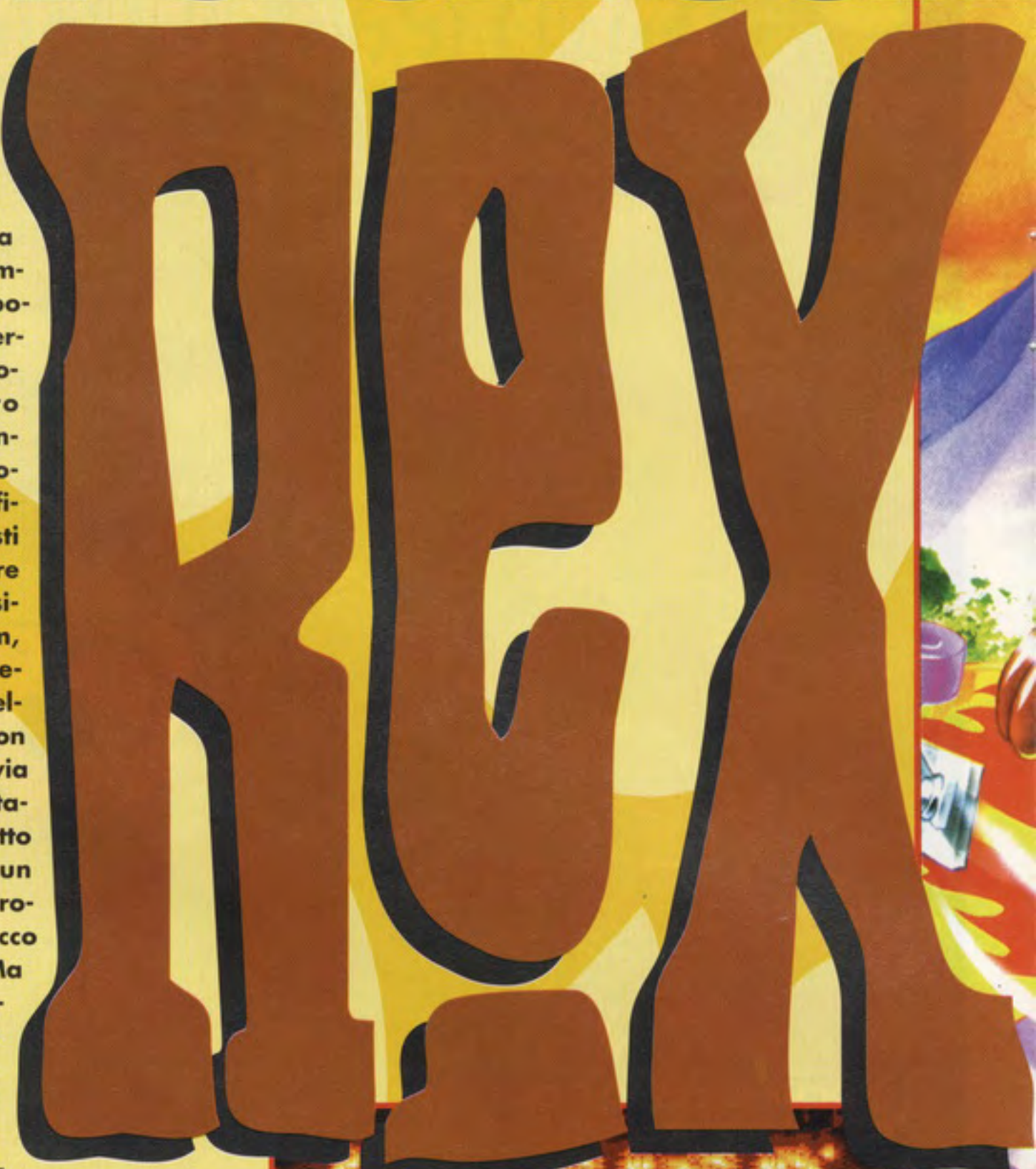
SI RINGRAZIA

ELECTRIC DREAMS
PER LA CARTUCCIA



Vi sentite pronti ad intraprendere un'impresa di proporzioni bibliche? Sentite il sangue ribollirvi nelle vene e l'unica cosa che potrebbe soddisfarvi è un'impresa megagalattica? Se la risposta a queste due domande è affermativa, allora avete trovato il gioco che fa per voi! In questo platform infatti vi troverete al controllo di un piccolo dinosauro comunista con l'obiettivo di porre fine all'impero dei grandi capitalisti occidentali. Vi troverete a vagare attraverso una serie di intricatissimi livelli (Rexinald, McCarthyism, Reaganomics...) armati semplicemente di una falce e di un martello. Ok, ok, lo ammetto: questa non è la vera trama del gioco. Tuttavia dovete darmi atto che sarebbe stata senz'altro più divertente rispetto alla solita e patetica storia di un bubbosissimo dinosauro che si trova costretto a raccogliere un sacco di uova a bordo di uno skate. Ma vi immaginate che figata un bonus game nel quale dovevate riuscire a vendere il maggior numero di copie possibili de "Il Mondo come Volontà e Rappresentazione" del grande Schopenhauer oppure di "Al di Là del Bene e del Male" dell'imperituro Friedrich Nietzsche? Maledizione: un'altra buona occasione sprecata!

Rex, come avrete già capito, non è un dinosauro come tutti gli altri. Tanto per cominciare è riuscito a sopravvivere al cataclisma che ha spazzato via tutti i suoi simili (ma guarda tu che fortuna!) e poi è anche capace di andare in skateboard. Ok, lo so; questa non è la prima volta in cui vediamo un beota vagante che si aggira lungo vari livelli a bordo di una tavola con quattro rotelle (che per caso qualcuno di voi si ricorda il mitico **Wonder Boy**?) ma certamente questo è il più squamoso di tutti. Lo scopo del gioco è ovviamente quello di condurre il nostro lucertolone obeso lungo una serie di livelli alla ricerca delle proprie uova che qualche losco figuro gli ha sottratto in un momento di distrazione. Per far questo Rex potrà avvalersi della sua naturale abilità di tirate potentissime pedate (che però funzionano solo a breve distanza) senza dimenticare poi i vari power-up che troverete sparsi lungo i vari livelli. Tecnicamente parlando bisogna dire che **Radical Rex** risulta un prodotto più che discreto: la grafica infatti è buona e così pure la musica. Il livello di difficoltà risulta ben calibrato (ce ne sono tre a disposizione,) mentre l'azione di gioco si attesta su livelli discreti. Nonostante ciò però **Radical Rex** non riesce ad essere un vero must; tirando le somme infatti si nota che si tratta sempre dell'ormai arcinoto platform al quale hanno rifatto la plastica. Too bad!



COMMENTO



Bene gente, eccoci di fronte all'ennesima cartuccia da mercato delle pulci! **Radical Rex** infatti non è altro che l'ennesimo gioco che sa di "già visto" e che non presenta alcun elemento in grado di distinguerlo dalle centinaia di titoli affini presenti sul mercato. Di questi tempi una buona grafica ed un sonoro orecchiabile non sono più sufficienti a decretare il successo di un gioco; bisogna fare qualcosa di più altrimenti si corre il rischio di sfornare un titolo "anonimo" che va a finire nel calderone dei game senza infamia e senza lode (esattamente come è accaduto qui)! Forse abbiamo trovato la causa dell'estinzione dei dinosauri...

Simone



COMMENTO



Siete dei fan accaniti dei platform game? Beh, in questo caso ne avrete già una vera paccata nella vostra collezione, quindi non vedo proprio perché mai dovrete spendere i vostri dindi per **Radical Rex**. (e la stessa cosa si può dire se questo genere di giochi vi lascia abbastanza indifferenti)! Infatti questo nuovo titoliccio di casa Activision, pur essendo un game discreto, non aggiunge nulla di nuovo al panorama videoludico. E' una cartuccia dannatamente standard, che non presenta nulla di nuovo ed innovativo. Non fraintendetemi, non voglio dire che **Radical Rex** sia brutto o poco divertente. E' semplicemente uno di quei tanti titoli "anonimi" che escono al giorno d'oggi e che si differenzia da tanti suoi colleghi esclusivamente per la veste grafica. Accidenti; anche stasera a cena minestra riscaldata!



MA SEI UNA ROCCIA

Indubbiamente non si può certo dire che il nostro Rex sia un tipetto tranquillo. Il baldo rettilone infatti è in grado di esibirsi in folli corse a bordo del fidato skateboard grazie al quale può travolgere qualunque avversario gli si pari davanti. L'unico inconveniente di questo tipo di tecnica risiede nella cronica incapacità del bipede preistorico di fermare la propria rutilante tavoletta. Da ciò ne consegue che l'unico modo che avrete per stopparvi sarà quello di saltare giù dallo skate appu-



re, se preferite, di andarvi a stampare col muso contro una bella parete rocciosa. Se però questa tecnica di lotta non vi aggrada potrete sempre cercare di trasformare il nostro squamoso amico in un vero e proprio lanciafiamme. Per far ciò dovrete raccogliere una particolare icona (che, guarda un po', ha scolpito sopra una bella fiamma) dopo di che sarete pronti ad incenerire chiunque vi si parerà davanti (almeno fino a quando non finirete la benzina!), ma non è finita qui. Infatti potrete decidere di stendere i vostri avversari con un poderoso rut... ehm... urlo. Anche in questo caso però dovrete prima entrare in possesso dell'icona giusta, il cui effetto sarà limitato ad un certo numero di versacci. Una cosa importante da dire è che, in questo caso, più icone raccoglierete maggiore sarà la potenza del vostro grugnito! Allora! Voi due la in fondo! E' dall'inizio della rece che vi sento parlare: la volete piantare o no?



**RADICAL
REX**

CASA PRODUTTRICE

ACTIVISION

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

80

▲ Sprite ben disegnati e fondali abbastanza curati
▼ Nulla a che spartire con i capolavori di questo genere

SONORO

81

▲ Carino, orecchiabile e ben realizzato. Su questo punto non c'è proprio nient'altro da dire

GIOCABILITÀ

74

▲ Indubbiamente questo è un titolo che si lascia giocare...
▼ ...anche se, in fondo, non è nulla di eccezionale

LONGEVITÀ

75

▲ Potreste anche giocarlo per un discreto lasso di tempo
▼ Se non siete un grosso fan di questo genere dubito riuscirete a trovare gli stimoli per giocarlo a lungo

GLOBALE

74

Un platform game discreto dotato di una buona veste grafica e di un livello di difficoltà ben calibrato. A parte questo però è sempre la solita sbobba

Jelly Boy

**SI RINGRAZIA
ELECTRIC DREAMS
PER LA CARTUCCIA**



Vi ricordate i bei tempi andati (non è passato nemmeno molto...), in cui tutti i platform erano praticamente identici e l'azione si riduceva sempre alle solite quattro cose da fare? Beh, fortunatamente per noi, adesso le cose sono cambiate e anche questo genere di videogiochi sta vivendo una seconda giovinezza, grazie soprattutto alle maggiori caratterizzazioni dei personaggi principali: ammettiamolo, **Earthworm Jim** e **Boogerman** hanno fatto scuola. Così oggi ci troviamo a parlare di **Jelly Boy**, un titolo che dimostra perfettamente le nuove aspirazioni delle software house:



Temo che si prepari un gran brutto tempaccio...

l'azione in sé stessa non è particolarmente originale, ma il protagonista è capace di un numero veramente ragguardevole di azioni diverse.

Il nostro improbabile eroe altro non è che un ammasso di gelatina, la stessa gelatina con cui si fanno quelle caramelle multiformi incubo di madri e nonne premurose. Era una notte buia e tempestosa quando un fulmine colpì questo ammasso informe, dando così vita a Jelly. Il

nostro bel caramellone non resiste più a rimanere rinchiuso in una fabbrica di giocattoli e così eccolo girare per i numerosi schemi di questo gioco per riuscire a ritrovare i pezzi di puzzle grazie al quale riuscirà a farsi trasportare da un enigmatico ascensorista fuori, verso la libertà. Non sarà dunque sufficiente raggiungere la fine dello schema per poter proseguire, ma si dovrà anche recuperare il pezzo nascosto in ogni schema, operazione tutt'altro che facile vista la complessità della strada da compiere talvolta per completare la propria missione. Come già detto, il personaggio è molto versatile e nella sua missione troverà delle icone che, una volta raccolte, gli daranno per un tempo limitato forma e poteri particolari, come potete vedere dall'apposito box. Un'ulteriore mano al nostro amico la darà comunque Harry, il suo fido cane. Anch'io mi sono



Non so perché ma questo losco figura non mi da molta fiducia...

chiesto come fa un ammasso di gelatina a possedere un cane ma, a parte questi dubbi filosofici, il simpatico animaletto è molto utile in quanto, quando avrete la fortuna di averlo al vostro fianco, si occuperà lui, con i propri dentoni rosa, di proteggervi da nemici che si sono spinti troppo vicino. Il tutto è scandito da un rigorosissimo limite di secondi, quindi sbrigatevi perché, si sa, il tempo è tiranno...



Questo Nettuno ha lo stesso volto rilassato di Simon dopo una domenica in reda...



Anche al nostro Jelly ogni tanto girano le pale...



COMMENTO



Veramente strano questo **Jelly Boy**! Tralasciando la demenzialità della trama devo dire che presenta degli aspetti veramente contrastanti: nonostante lo schema di gioco, e quindi tutta l'azione, risulti piuttosto banale e piatta, la cura del personaggio e lo sviluppo che è stato dato all'insieme ne fanno un titolo veramente molto più divertente di quello che inizialmente potrebbe sembrare. La grafica è buona, ma questo ormai è comune alla maggior parte dei giochi, e nonostante si tratti di una cartuccia di soli 8 megabit, la varietà di fondali e nemici è veramente ragguardevole. Il gioco di per sé non è facilissimo ma, nonostante dobbiate compiere i medesimi passi numerose volte, non risulta mai frustrante o noioso. Inutile dire che è il protagonista, con le sue mille trasformazioni, a catturare l'attenzione dei videoplayer, ma quello che rende questa cartuccia davvero giocabile è però l'ottimo sistema di controllo che vi consente, qualsiasi trasformazione facciate, di avere tutto sempre sotto controllo. Jelly Boy è un gioco che potrebbe veramente sorprendervi.

STORIA DI UNA CAMELLA

Il nostro Jelly, una volta uscito dalla fabbrica di giocattoli in cui è nato, è ancora lontano dall'essere libero. Il gioco si articola infatti in sei grandi mondi, ognuno dei quali è suddiviso a sua volta in otto livelli e da un numero discretamente levato di schemi segreti. Tutti i mondi hanno delle particolari caratterizzazioni per quanto riguarda fondali e personaggi: naturalmente anche Jelly non è da meno ed è sempre in grado di sfoderare le trasformazioni più appropriate. Ecco comunque quello che vi aspetta in JB (Scotch Whisky?)...



TOY WORLD

L'ormai famosissima fabbrica di giocattoli in cui il nostro protagonista ha visto la luce: non sembra però che gli vogliano un gran bene visto che cercano in tutti i modi di farlo secco pur di non lasciarlo scappare.



ICE WORLD

Il peregrinare di Jelly inizia in questo gelido ambientino in cui il nostro eroe avrà l'occasione di mostrare le proprie innate doti di sciatore e pattinatore.



AZTEC WORLD

Come sia finito il caramellone in un mondo azteco nessuno lo sa: forse solo gli psichiatri dei programmatori ci potrebbero aiutare. Fatto sta che adesso c'è e deve guardarsi bene dai pericoli che non sembrano affatto essersi accorti di essere estinti ormai da secoli.



DESERT WORLD

Sabbia, palme e sole potrebbero far pensare a un Club Med, ma sfortunatamente anche in questo caso Jelly dovrà vedersela con nemici sempre più cattivi e tenaci.



SPACE WORLD & SKY WORLD

Incontri ravvicinati del terzo tipo per il simpatico caramellone che dovrà vedersela con nemici davvero dell'altro mondo: la sua missione è comunque quasi finita. Un altro piccolo sforzo e sarà finalmente libero.

MILLE E UNA FORMA

Sarà forse per il fatto che le caramelle gelatinose, famose in tutto il mondo per i loro ingredienti "naturali", sono ormai prodotte in miriadi di forme e colori diversi che i programmatori hanno scelto questa sostanza per dare vita ad un personaggio come **Jelly Boy**, che ha nel trasformismo la propria arma vincente. Ed ecco, solo per i vostri occhi, il nostro eroe e il suo campionario di forme diverse...



SCIATORE Il nostro Tomba gli fa un baffo!



PATTINATORE Sempre con perfetto stile, eccolo ora esibirsi in un triplo tolup...



PUGNO Di sicuro i vostri avversari non si aspettano attacchi di questo tipo



PAPERO Ottimo da far galleggiare nella vasca da bagno



PALLONE Una delle forme più grosse, ideale per salire in alto



PILA Dura di più, molto di più...



MINI Ridotto in scala per poter arrivare ovunque



BOTTIGLIA Occhio al tappo!



CANNONE Attenti a caricare bene il colpo!



ELICOTTERO Un bizzarro modo di viaggiare...



MISSILE Per la caramella che vuole arrivare dove nessuno è mai giunto prima



MATTONE Il nome dice già tutto



VENTOSA Per vincere la gravità...



PALLA DI GOMMA Occhio ai rimbalzi!



BOMBA Masochistico, ma efficace



POGOSTICK E via, col divertimento più sfrenato



LAMPADINA Ottima negli schemi bui (ma va?)



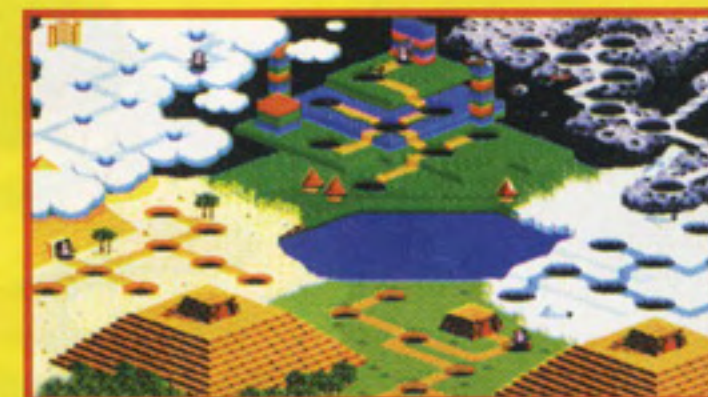
SKATEBOARD Tutte le rampe potranno essere vostre!



LANCIAFIAMME Per cucinare nemici flambé



NAVE Altro modo bizzarro di muoversi



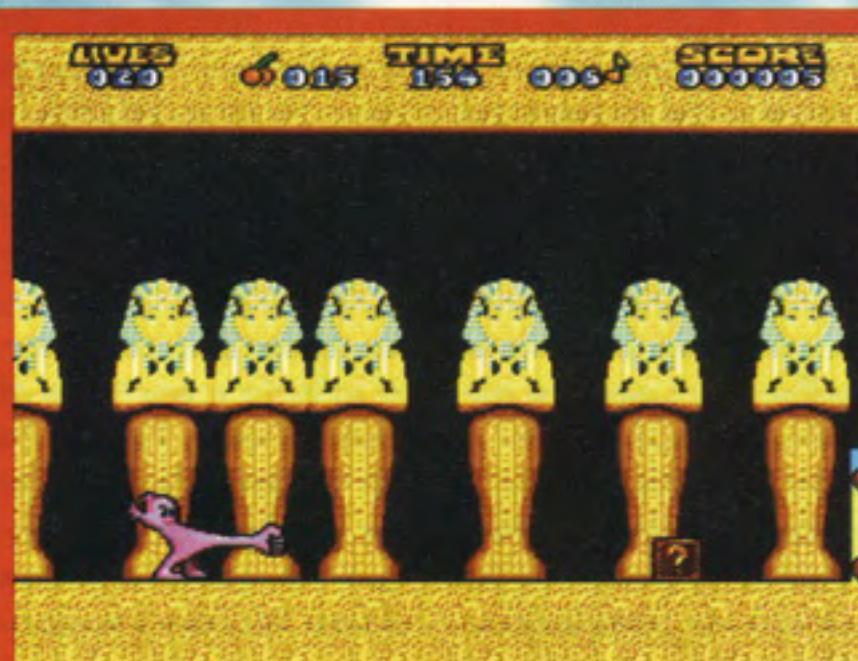
COMMENTO



In questo periodo stanno uscendo su Megadrive un sacco di platform interessanti: questo poi è arrivato dopo un'attesa accompagnata da un sacco di interessanti informazioni che facevano di **Jelly Boy** un osservato speciale. Devo ammettere però che la prima partita è stata una vera delusione: azione banalissima, grafica carina, un po' di confusione quando si trattava di trasformare il personaggio... Dopo un po' comunque mi sono dovuto ricredere: questo non è il classico platform che vi acchiappa con una grafica accattivante e poi vi delude per l'eccessiva facilità. **Jelly Boy** mostra il meglio di sé solo col tempo quando, una volta progrediti nei livelli e capiti un paio di meccanismi fondamentali, si è catturati dal divertimento di un gioco, forse non molto innovativo, ma sicuramente divertente e intrigante. Motivi di questo successo, se così possiamo chiamarlo, sono una costruzione dei livelli molto intelligente e un sistema di controllo altamente pratico che, pur cambiando in base alla forma che assumete, garantisce sempre immediatezza e chiarezza. Un platform che dovrebbe piacere anche ai giocatori dal palato fino.



Sapete quando si dice "essere al settimo cielo"...



Cerchiamo di capirci... Sono egizi o aztechi?



Jelly arrotonda lo stipendio facendo la controfigura di Aladdin



Ma questo bestione non l'ho già visto da qualche parte?



Povero Jelly! In questo livello fa talmente freddo che è diventato tutto blu!



Ehi, ma quello è un proteo con la maschera!!!



CASA PRODUTTRICE

OCEAN

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

83

▲ Molti più fondali e tocchi originali di quelli che potreste trovare nella maggior parte dei platform
▼ Lo scrolling forse poteva essere maggiormente curato

SONORO

63

▼ Ma chi ha fatto il sonoro? I fratelli tonti dei programmatori? È veramente di una mediocrità spaventosa

GIOCABILITÀ

91

▲ Superba. Lo sprite di Jelly Boy ha una varietà di forme veramente enorme e tutte hanno un loro particolare sistema di controllo, sempre semplice ed efficace

LONGEVITÀ

90

▲ Otto sottolivelli per ogni schema, ognuno zeppo di insidie, trabocchetti e cose da scoprire. Collezionare i pezzi del puzzle non è certo impresa facile

GLOBALE

90

Forse non si tratta del platform più innovativo di questo mondo ma lo sprite di Jelly è il personaggio più versatile e divertente da usare che abbia mai visto

**SI RINGRAZIA
NEWEL
PER LA CARTUCCIA**



AGGIUNGI UN POSTO A TAVOLA CHE C'E' UN BEOTA IN PIU'

A dir la verità i beoti che si aggiungono sono più di uno. Il presente picchiaduro è stato sviluppato, su licenza stessa della Sega, dal team di programmatori della Treasure (vi dice niente **Dynamite Headdy**?) che ha pensato bene di allegare un'interessante opzione così da rendere alcuni combattimenti veramente massicci. Si tratta del modulo di combattimento simultaneo a quattro giocatori che fa uso della interfaccia Hardware targata Sega, che vi consente di collegare più joypad aggiuntivi al vostro Megadrive. Apparentemente senza rallentamenti che differiscano dal normale modulo di combattimento one-on-one questa opzione vi permette di controllare da uno a quattro giocatori combattendo contro i vostri amici, oppure in team con gli stessi contro due personaggi controllati dalla macchina. L'opzione di gioco a quattro si suddivide dunque in una seconda opzione, quella di Tag Team, dove squadre composte interamente da giocatori umani possono azzuffarsi vicendevolmente.

Il mondo del picchiaduro sembrava essersi fossilizzato: da tempo ci venivano proposti unicamente cloni ridondanti, presenti in numero così cospicuo da non riuscire più a distinguere le brutte copie dai titoli originali da cui questi si erano sviluppati. Ben poco importa, a dir la verità, dato che l'incredibile somiglianza tra questa enorme rappresentanza di pe-statutto ha contribuito a standardizzare il concetto stesso legato al tipo di gioco. Cosa abbiamo ottenuto? Praticamente le sole innovazioni in grado di rendere migliore un picchiaduro e distinguerlo da un altro si sono ridotte unicamente nell'aumentare il numero dei personaggi a disposizione, nonché le mega-mosse segrete di cui gli stessi dispongono. Una software house se ne usciva con un mediocre picchiaduro a otto giocatori e l'altra subito la surclassava proponendone uno praticamente identico, ma con dodici partecipanti. La prima per vendicarsi editava un seguito identico in tutto e per tutto al primo, ma con dodici giocatori; l'altra faceva lo stesso, ma con sedici. Inutile negare l'evidenza: questo succede ancora oggi e persino la tanto inneggiata Capcom ha fatto per tre volte la stessa cosa con un picchiaduro di cui non facciamo neppure il nome.

Poi sono arrivate le console a 32-bit e si sono aperte nuove frontiere: lo schema del picchiaduro è stato rivisto, ora si pesta in maniera virtuale. Viene realizzato Virtua Fighter: giocatori composti unicamente da poligoni se le danno in una splendida visuale tridimensionale. Ma le macchine a 16-bit sono, nelle loro capacità, comunque limitate e, un sacco di anni dopo il loro lancio sul mercato, pare praticamente impossibile riuscire a realizzare qualcosa di nuovo su Megadrive (o SNes). Per cui eccoci all'ennesimo picchiaduro come tanti altri, ormai è destino, e pare proprio che nessuno voglia sforzarsi a partorire qualcosa che evada per una volta dai soliti canoni. La Treasure, sviluppatrice di Yu Yu Hakusho, ci ha almeno provato, ma tanti sforzi saranno stati premiati da un picchiaduro finalmente originale?

IMP GUY

Possiede un attacco basato sulla classica bolla d'energia, che può essere però potenziata sino a proporzioni inaudite.



YU HA!



LITTLE LIMAH

Può servirsi della fidata sciabola al fine di lanciare attacchi a dir poco elettrizzanti. Possiede inoltre la solita combinazione di attacchi multipli con cui si precipita sull'avversario.



PINK RINSE

Come il protagonista principale del gioco possiede una sorta di fireball dalle medesime caratteristiche di quella già analizzata. Inoltre è dotata di un velocissimo e potente uppercut ed un attacco multiplo di palle infiammate.



UNDICI PERSONAGGI IN CERCA DI UN GIOCATTORE

Anche Yu Yu Hakusho, nella grande tradizione del picchiaduro, possiede personaggi dalle caratteristiche ben differenti: ce ne sono ben undici il cui aspetto e il cui stile di combattimento varia dal sublime al ridicolo. In queste pagine potrete conoscerli e imparare le super mosse su cui si basano i loro attacchi:

ROSY WITCH

La donzella sembra esile e timida, ma al momento opportuno può sfilare una frusta di dimensioni epiche e usarla nei modi più dannosi alla (vostra) salute.



Yu Yu Hakusho

BASIL FAWLTY

Dotato di un lungo paio di gambe può lanciare fireball ad altezza del terreno. Può inoltre usare la propria pistola facendosi beffa del cosiddetto combattimento all'arma bianca. Uno sportivo, in pratica...

CREEPY GUY

Praticamente una fatina: possiede delle manine con due metri di unghie, per giunta estensibili, e può trasformarsi in una sorta di ramificazione con artigli che escono fuori da ogni parte del suo corpo. Come se non bastasse può apparire in due posti contemporaneamente.



TUTTA UNA QUESTIONE DI STILE

I personaggi della versione ludica di Yu Yu Hakusho sono incredibilmente somiglianti, per stile di disegno e caratterizzazione generale, a quelli di un altro noto esponente della medesima categoria: Dragonball Z. Come succedeva anche all'interno del precedente gioco, infatti, anche i combattenti di Yu Yu sono dotati di una seconda barra energetica oltre quella che indica la vitalità. Questa rappresenta l'energia spirituale degli stessi e si esaurisce portando determinati attacchi speciali contro l'avversario: tale barra deve essere costantemente ricaricata lasciando il vostro personaggio vulnerabile agli attacchi avversari per un discreto lasso di tempo.

MYSTIC REG

Anche questo tizio possiede un bel paio di gambe che utilizza in maniera deleteria per il malcapitato di turno portando una serie di attacchi rapidi e tutt'altro che salutari. Se questo non fa al caso vostro potete sempre optare per l'utilizzo del teletrasporto.

BROKEN-NOSED MOHICAN

Chissà come mai ma questo tipo mi ricorda certi tizi che facevano spesso la loro comparsa nelle prime puntate di Kenshiro. Tralasciando simili inezie, questo beota dispone di attacchi speciali a base di fireball che può caricare, mettere da parte e usare successivamente. Può inoltre servirsi del suo Helicopter Kick per infilarvi ben sei colpi uno dietro l'altro.



ROCKY HULK

Un energumeno di dimensioni epiche ma per questo penalizzato dalla scarsa mobilità. Se non fosse così lento ed impacciato il suo Power Uppercut potrebbe anche risultare ottimo...



GINGER QUIFF

Il figgione della situazione. Fisico da vero atleta, bananone alla Elvis e tre quintali di gommina. Può ammaliarvi, oltre che col fascino, anche con attacchi a base di una larga spadona e può proiettarsi sull'avversario armato del proprio bastoncino rossastro... Ehm...



SPIKE HEAD:

Sicuramente questo tizio non deve aver problemi di emicrania. Può infatti roteare vorticosamente su sé stesso sino a creare diversi tipi di attacchi a forma di tromba d'aria.



OVER THE TOP

L'opzione Tournament permette di far scontrare un determinato numero di squadre contro altrettanti team in una serie di incontri a eliminazione diretta per giungere al vertice dei combattenti. Se invece scegliete di visionare il modulo a quattro combattenti, questo visualizza i punteggi relativi al personaggio da voi controllato rispetto agli altri tre giocatori. L'area di gioco di **Yu Yu Hakusho** inoltre può essere accresciuta aggiungendo un piano di background all'area primaria in cui vi trovate a combattere. Il vostro giocatore può saltarci tramite la solita manipolazione del joypad così da eseguire la giusta combinazione di tasti e movimenti.

COMMENTO



Ho trovato **Yu Yu Hakusho** un picchiaduro decisamente interessante e, anche se è non certo il massimo esponente della sua categoria, ritengo che possa essere preso seriamente in considerazione da tutti gli amanti dei picchiaduro. Non pensate poi che esageri quando definisco questa versione per Megadrive superiore per molti versi alla recente versione di **Yu Yu Hakusho 2** per Super Nintendo. Graficamente parlando è stato svolto un lavoro decisamente buono: gli sprite sono vari e disegnati in maniera più che apprezzabile, alcuni sono di dimensioni davvero ragguardevoli ed in generale particolareggiati e colorati, nonché simili in tutto e per tutto alle controparti della serie animata di cui riprendono le principali caratteristiche ed stili. La Treasure ha svolto un ottimo lavoro con l'animazione cosicché vedere gli sprite all'opera è estremamente piacevole, non ultimo per le numerose mosse speciali di cui sono dotati e che, generalmente, godono di un impatto visivo non comune. La Treasure ha inoltre pensato bene di implementare un modulo a quattro giocatori così da rendere alcuni combattimenti vere e proprie carneficine, piccoli vademecum di schiaffi, pugni, calci, prese e amenità di sorta all'interno di un affollatissimo stage. Però... però... però non tutto è perfetto e anche **Yu Yu** ha qualche limitazione: lo svolgimento delle azioni non è certamente dei più veloci e se non avete l'occasione di intraprendere spesso i mitici round a quattro, la continua lotta uno-contro-uno che la macchina propone potrebbe dopo qualche tempo annoiarvi. Ciò comunque non toglie che **Yu Yu Hakusho** sia un buon pestatutto.

COMMENTO



Di questi tempi non mi lascio impressionare tanto facilmente da picchiaduro di qualsiasi sorta: ce ne sono troppi (molti praticamente identici) e dopo aver ammirato le magnificenze di **Mortal Kombat 2** e **Super Street Fighter 2** mi risulta sempre più difficile considerare come buono uno standard tecnico al di sotto dei sopracitati. Il qui presente **Yu Yu Hakusho** è sicuramente un discreto picchiaduro ma, come ho affermato, questo periodo è sovraffollato di esponenti del genere e purtroppo nessuno di questi, **Yu Yu** compreso, apporta elementi tali da potersi considerare quale più valido di altri. Non fosse per il modulo a quattro giocatori, che sicuramente giova non poco, direi che potrebbe anche passare inosservato o quantomeno vagare nella massa come tanti. Grafica decisamente buona, con sprite di ottima fattura, ma fondali a volte discontinui; sonoro nella media, interessante per ciò che concerne le colonne sonore di accompagnamento, un pochino deludente per ciò che riguarda gli effetti. Giocabilità e longevità invece risentono molto della presenza del modulo a quattro giocatori che rende questo pestatutto a volte frenetico ed accattivante, cosa che invece si dimostra minore nel caso in cui siate unicamente voi a dovervi confrontare con la macchina nella solita serie di incontri singoli. Non è un pregio e tantomeno un difetto: il fatto è che i picchiaduro, ormai, sono tutti così.

幽・遠・白書

魔・道・統一戦

PRESS START BUTTON

© 富田義典 / 集英社
フジテレビ・スタジオぴえろ
© SEGA 1994

CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-4

GRAFICA

85

▲ Sprite grossi, ben disegnati e definiti, nonché mosse speciali belle da vedere
▼ Fondali un po' discontinui e generalmente non troppo abbondanti per colorazione

SONORO

82

▲ Diversi motivi accompagnano ogni singolo cambiamento
▼ Nulla di così trascendentale: comunque da superare la media

GIOCABILITÀ

80

▲ Una buona varietà di opzioni di gioco nonché un'altrettanto buona lista di mosse speciali...
▼ Svolgimento delle azioni non molto veloce

LONGEVITÀ

78

▲ Decisamente buono da giocare contro qualche amico...
▼ ...ma difficilmente lo si rigioccherà dopo averlo portato a termine

GLOBALE

81

Un buon titolo per tutti gli amanti dei picchiaduro e dell'omonima serie giapponese, che annovera una grande opzione per giocare in quattro contemporaneamente

YAMATO VIDEO

La più completa collezione di disegni animati giapponesi presenta:



YAMATO, WARPI!

Anno 2201: una gigantesca cometa bianca solca gli spazi lasciando morte e distruzione al suo passaggio. Dalle profondità siderali parte un SOS dal pianeta Telezart, ma gli alti comandi terrestri sembrano ignorarlo. Solo la Yamato sembra essere disposta a raccogliarlo. Disobbedendo agli ordini, la Yamato parte per un nuovo viaggio verso l'ignoto.

4 milioni di spettatori, 2 miliardi e 100 milioni di yen al botteghino, il quarto miglior incasso cinematografico giapponese del dopoguerra, il film dei record che ha cambiato la storia dell'animazione giapponese: il secondo capitolo della saga di "Yamato" finalmente in videocassetta!



DOPO LADY OSCAR UN NUOVO CAPOLAVORO DI RIYOKO IKEDA. UN TUFFO NEL MICROCOSMO EMOTIVO DEGLI SHOJO MANGA.

"Caro fratello,

da oggi sono una liceale. Non che io pensi che il passaggio dalle medie al liceo significhi grandi cambiamenti... Del resto i ciliegi sono fioriti proprio come l'anno scorso. Eppure...eppure, fratello mio lo senti? Non so perché, ma il mio cuore ha preso a battere più forte..."

A oltre dieci anni da "Lady Oscar", un fumetto di Riyoko Ikeda diventa cartone animato. Caro Fratello... (Oniisama e...) una straordinaria analisi della psicologia femminile e dell'omosessualità adolescenziale, un dramma labirintico in 39 episodi che in Italia poteva essere presentato integralmente solo in forma di videocassetta salvando questo capolavoro dalle forbici della censura televisiva.



LA COSCIENZA DI UNA DONNA CONTRO GLI ARTIGLI DELL'OBLIO: SE LA VOLONTÀ NON CEDE ANCHE IL DESTINO PUO' ESSERE CAMBIATO.

Remi è in coma all'ospedale. In questo stato di sospensione della coscienza i traumi del passato sembrano coesistere, sovrapporsi e interferire con tutti i presenti e i possibili futuri. Una lotta disperata per la vita combattuta oltre la barriera del tempo, la forza di volontà di una donna contro l'abbraccio dolce e mortale dell'oscurità. Dalla serie TV "Goshogun", un film introspettivo e visionario diretto da Kunihiko Yuyama ("Ushio e Tora") e animato da Hideyuki Motohashi ("Borgman").

Tutte le videocassette sono disponibili presso le migliori videoteche e nel punto vendita
Yamato Shop, via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02/29409679

Distribuzione esclusiva per le videoteche: **TERMINAL VIDEO ITALIA, VIA E. MATTEI 40, 40138 BOLOGNA**
Linea diretta per gli ordini tel. 051-535419, fax 051-532492



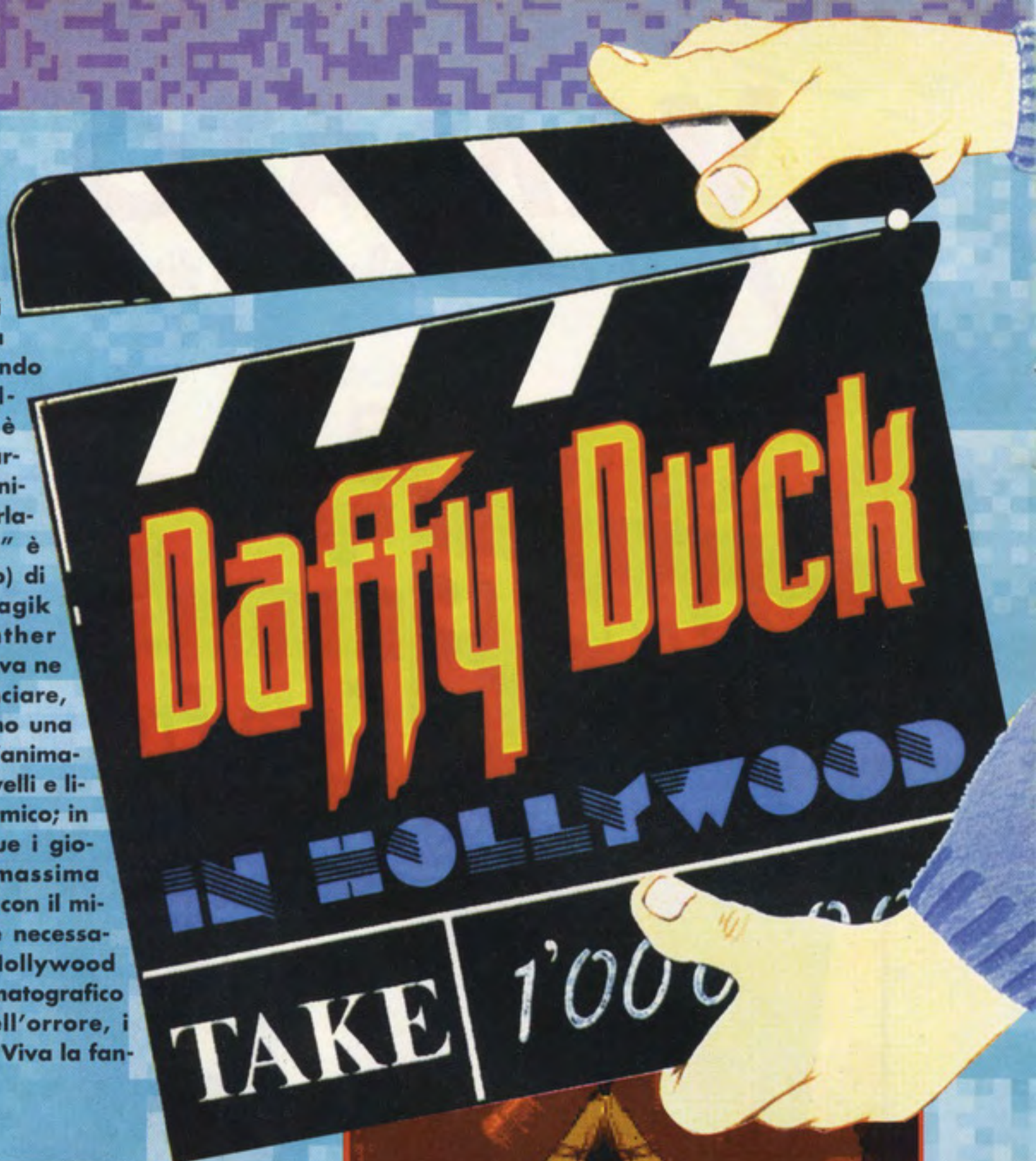
COMMENTO



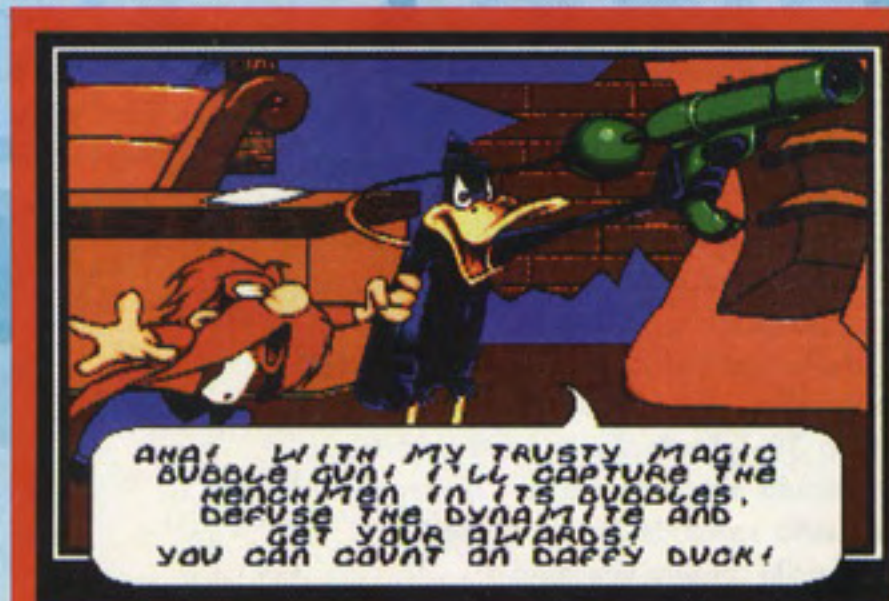
Ma qui sembra di essere tornati ai

primordi del genere piattaforma! Sì, può sembrare un'affermazione esagerata, ma voi dovete soltanto guardare il modo in cui Daffy si trascina sullo schermo, verificare quanto simili siano i livelli a quelli dell'orripilante **Pink Panther Goes To Hollywood**, saggiare la scarsa reattività dei comandi e la lentezza della struttura di gioco, quest'ultima un'altra prerogativa del platform con la Pantera Rosa. Sono davvero spiacente di non trovare alcun lato positivo in questa cartuccia: ha un look antiquato, un tasso di giocabilità insufficiente e, malgrado i cambi di fondale, è ripetitivo dall'inizio alla fine. In questo caso Daffy non è un'anitra, ma una "papera".

Il déjà-vu è una sensazione che non si può fare a meno di provare giocando a **Daffy Duck In Hollywood**. Questo perché è praticamente la copia carbone (e con un protagonista come Daffy Duck parlare di "copia carbone" è quanto mai appropriato) di quel tonfo della Tecmagik che è stato **Pink Panther Goes To Hollywood**. Prova ne è che, tanto per cominciare, ambedue i giochi vedono una superstar del cinema d'animazione sciorinare per livelli e livelli di stampo piattaforma; in secondo luogo, ambedue i giochi, per garantire la massima varietà negli stili grafici con il minimo di trama credibile necessaria, fanno il verso a Hollywood con stage a tema cinematografico (Robin Hood, i film dell'orrore, i film western e così via). Viva la fantasia!



Daffy impegnato in una specialità sportiva tutta sua: il tuffo nel Gran Canyon...



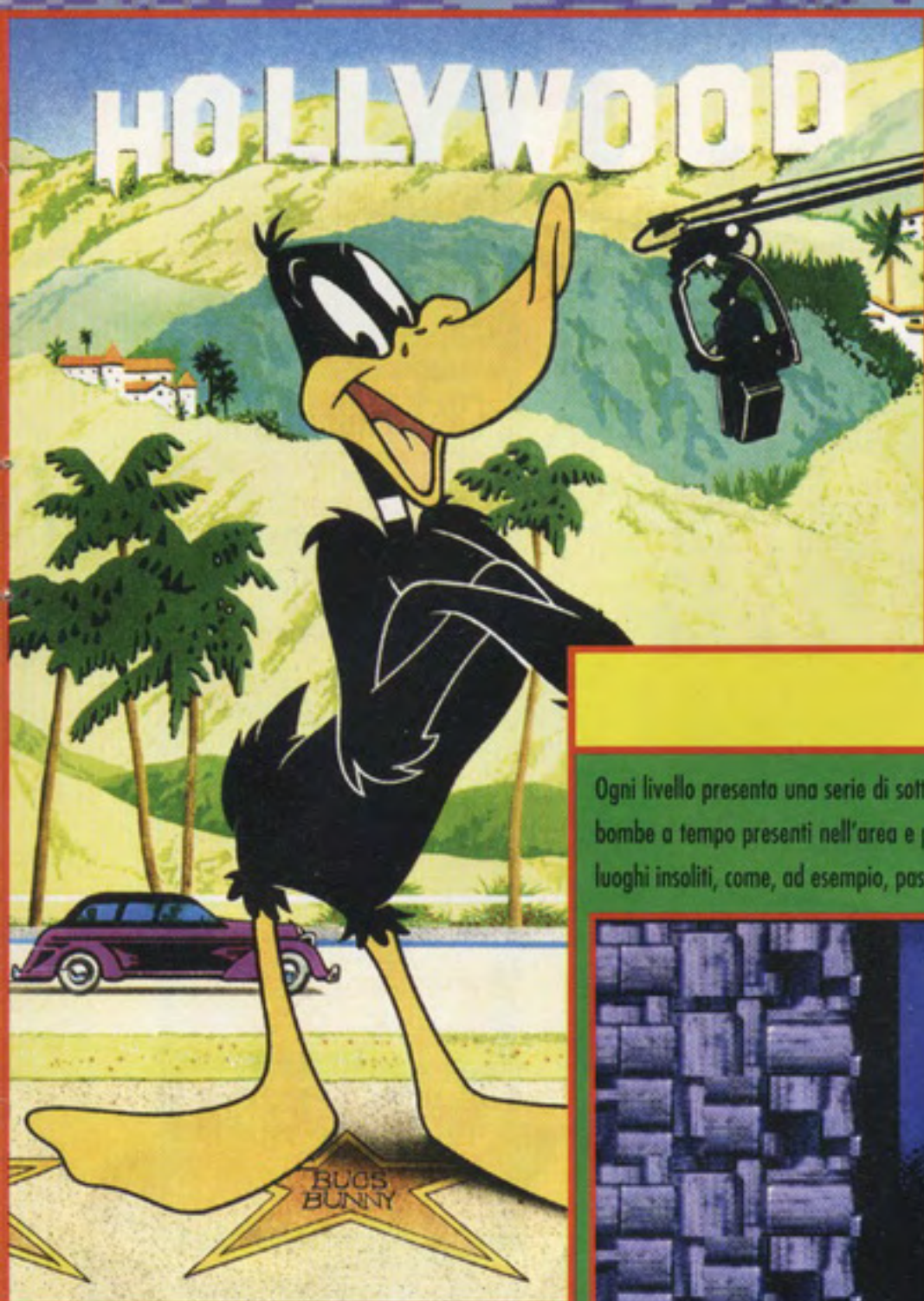
Daffy Duck nello splendore del Cinemascope! Troppa grazia...



PORCHERIE E ALTRE BESTIALITÀ

Il bestiario ostile di **Daffy Duck In Hollywood** è tratto di peso dai cartoni animati della Warner Bros, un nome universalmente riconosciuto come garanzia di risate a crepapelle. Fra i tanti curiosi soggetti, vale la pena segnalare l'insidioso uomo-cactus, gli scheletri dal cranio utilizzabile come arma da lancio e gli arcieri con le fattezze di Porky Pig (il porcellino balzubiente che chiude gli short animati della WB con il celeberrimo "That's all, folks!").





"La pistola del mio nonno fa le bolliscine!"

ANATRA IN UMIDO

Ogni livello presenta una serie di sottosezioni isolate da pareti di mattoni. Per accedervi, Daffy è obbligato a raccogliere tutte le bombe a tempo presenti nell'area e portarle davanti alla parete in cui vuole far breccia. Molti di questi ordigni sono custoditi in luoghi insoliti, come, ad esempio, passaggi segreti occultati da altre pareti.



BO-BO-BOLLE MILLE BOLLE BLU...

Daffy possiede una pistola che spara bolle di una sostanza non bene identificata. Queste bolle sono, strano a dirsi, sufficienti a togliere di mezzo qualsiasi nemico (fra le miriadi presenti nel gioco) gli blocca la strada; ovviamente il contatto con questi tarpani è letale. Ad ogni modo, è possibile apportare delle migliorie a questa singolare arma da fuoco raccogliendo appositi power up.



COMMENTO



E' quasi rincuorante che robbaccia come questa ci venga propinata solo ogni tanto. Per quello che viene a costare, **Daffy Duck In**

Hollywood è davvero un pessimo investimento: ha una grafica penosa, un sonoro terribile e la struttura di gioco più scialba (reperire le bombe, trovare l'uscita, ripetere l'operazione) che si sia vista quest'anno. E tanto per aggiungere la beffa al danno, la trama del gioco è già stata utilizzata in un altro sfortunato platform avente come protagonista una star del cinema d'animazione (quale sia l'avrete già capito leggendo l'introduzione della review). Chiamate l'Ente Protezione Animali di Cartoonia!

Daffy Duck
IN HOLLYWOOD

CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

72

▲ Daffy è abbastanza fedele al suo alter-ego animato e non mancano sprite di buona fattura
▼ Il look complessivo però lascia a desiderare

SONORO

49

▼ Musiche arrangiate e orchestrate in maniera antiquata e assenza totale delle celebri battutine di Daffy

GIOCABILITÀ

57

▼ **Daffy Duck** è così rudimentale che sarebbe uno spreco di tempo anche per un novellino

LONGEVITÀ

54

▲ L'assenza di continue rende tutto più difficile di quanto si pensi
▼ Concentrarsi sul gioco è impossibile perché i livelli sono molto brevi

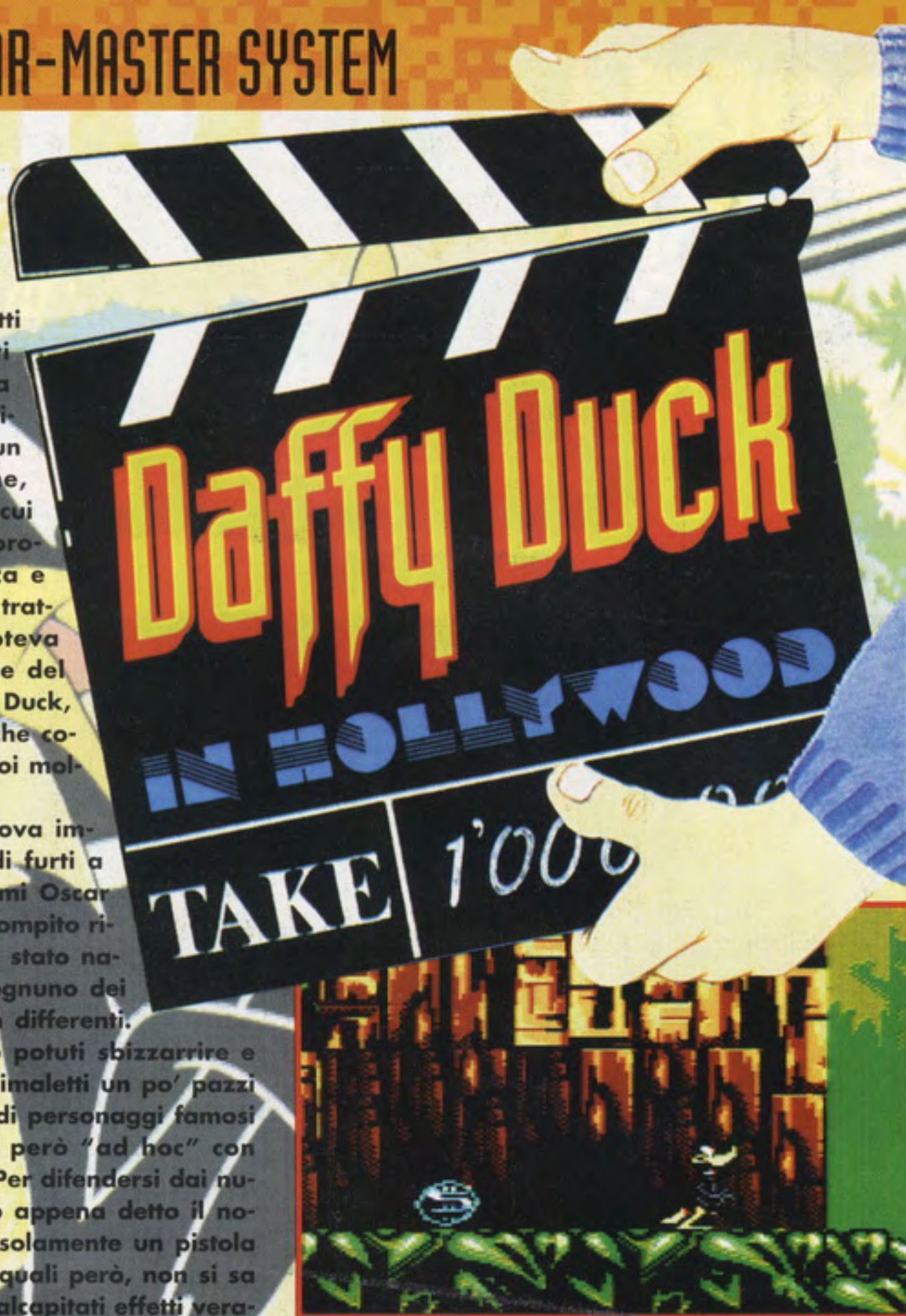
GLOBALE

60

Volete un consiglio? Provate **Mickey Mania**, **Animaniacs** o un migliaio di altri platform a tema fumettistico, ma non questo!

Sono alquanto perplesso: quanti saranno i personaggi di fumetti o cartoni targati Warner, Disney e compagnia bella? Diciamo pure una dozzina di veramente grandi, più un sacco di comprimari. Ebbene, siamo arrivati a un livello in cui ognuno di essi ha avuto la propria trasposizione videoludica e nel 90% dei casi si è sempre trattato di un platform. Non poteva sottrarsi a questa dura legge del mercato il buon vecchio Daffy Duck, l'anatra più sfigata e idiota che conosca (anche se ne conosco poi molte...).

Il nostro amico volatile si trova impiccato in una losca storia di furti a Hollywood: dodici preziosissimi Oscar sono stati trafugati ed è suo compito ritrovarli tutti. Ogni statuetta è stata nascosta in un diverso livello, ognuno dei quali ispirato a generi di film differenti. Qui i programmatori si sono potuti sbizzarrire e hanno inserito un fottio di animaletti un po' pazzi (fra cui spiccano un mucchio di personaggi famosi della Warner Bros), sempre però "ad hoc" con l'ambiente in cui sono calati. Per difendersi dai numerosi nemici di cui abbiamo appena detto il nostro Daffy ha a disposizione solamente un pistola che spara bolle di sapone le quali però, non si sa come, sembrano sortire sui malcapitati effetti veramente devastanti. Tale arsenale potrà fortunatamente essere migliorato nel corso della vostra missione grazie a numerosi power up che vi consentiranno di eseguire colpi doppi, con traiettorie curve e persino a ricerca automatica. Tutti gli schemi sono separati fra loro da possenti muraglie: come fare allora a passarle? Semplice, entro il tempo a vostra disposizione dovrete raccogliere tutte le bombe disseminate per lo schema e posizionarle alla base del muro: quando saranno tutte al loro posto... BOOOOM!!! E l'avventura può continuare!



COMMENTO



Non ci sto dentro più... Scialalallalà... Uè! In effetti non se ne può proprio più di queste rivisitazioni platform aventi come protagonisti tutti, e dico proprio tutti, i personaggi di fumetti e cartoni animati. Possibile che i programmatori non riescano a cavare nulla di decente da questi eroi? Non si pretende che cavino sangue dalle rape, ma chiedere almeno un po' di originalità mi sembra quanto meno lecito... Ritornando nel seminato dobbiamo dire che oltre a non essere un titolo particolarmente originale, questo **Daffy Duck In Hollywood** è un cocktail di particolari più o meno riusciti presi un po' a casaccio da altri giochi del genere. La grafica non è affatto male, ma la giocabilità è risicatissima e si finisce ben presto con l'annoiarsi. Questo gioco non solo non è all'altezza degli altri platform usciti in questo periodo, come **The Smurfs**, ma è ampiamente al di sotto della media.

Daffy Duck
IN HOLLYWOOD
PRESS STORY

CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

75

▲ Lo sprite di Daffy è veramente ottimo
▼ I fondali, e più in generale tutto il resto della grafica, non sono particolarmente ben fatti

SONORO

60

▼ Per le capacità della macchina non sono mal realizzate: purtroppo le melodie sono veramente odiose

GIOCABILITÀ

65

▼ Il solito buon vecchio platform di cui ne abbiamo già visti centinaia. L'azione poi è particolarmente noiosa e sa dannatamente di "già visto"

LONGEVITÀ

60

▼ Non trovo un solo buon motivo per cui dobbiate comprare questo gioco...
▲ Ah! Un motivo forse l'ho trovato: il masochismo...

GLOBALE

61

L'apoteosi della banalità tutta concentrata in un platform: è triste vedere un mito come Daffy trascinato così nella polvere



MEGA DRIVE MEGA DRIVE II + GIOCO L. 239.000

ACQUATIC GAMES	L. 49.000
BARKLEY	L. 99.000
BASEBALL MLBPA E.A.	L. 119.000
BATMAN & ROBIN NEW	TELEFONARE
BATTLE TOADS	L. 59.000
BOB	L. 99.000
BRUTAL	L. 89.000
BUBSY II	L. 99.000
CAPTAIN AMERICA	L. 49.000
CASTELVANIA	L. 99.000
CHAKAN	L. 69.000
CHAMPIONS WORLD CLASS	L. 99.000
CHIELNOV	L. 59.000
CLIFF HANGER	L. 79.000
COLUMNS IV	L. 89.000
CRUE BALL	L. 59.000
CYBER BALL	L. 39.000
DAVIS CUP TENNIS	L. 49.000
DINOSAURS	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 69.000
DRAGON	L. 119.000
DUNE II	L. 109.000
EA TENNIS	L. 99.000
ETERNAL CHAMPION	L. 79.000
F-117 NIGHT STORM	L. 49.000
FATAL FURY II	L. 119.000
FIFA INT. SOCCER 95	L. 119.000
GAUNTLET IV	L. 89.000
GENERAL CHAOS	L. 49.000
GENERATION LOST	L. 99.000
GRANDE SIAM TENNIS	L. 49.000
GUNTAR HEROES	L. 69.000
HAUNTING	L. 89.000
HIPER DUNK	L. 99.000
HOOK	L. 99.000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	L. 119.000
IL TAGLIAERBE	L. 89.000
JAMES BOND 007	L. 69.000
JAMES POND III	L. 49.000
JAMMIT	L. 99.000
JOHN MADDEN 92	L. 39.000
JORDAN VS BIRD	L. 59.000
JUNGLE STRIKE	L. 89.000
JURASSIC PARK	L. 69.000
KAWASAKY SUPER BIKES	TELEFONARE
KING SALMON	L. 69.000
LEMMINGS II	L. 119.000
LHX ATTACK	L. 49.000
LIBERTY OR DEAT	L. 119.000
LION KING	L. 119.000
LOTUS II	L. 49.000
MARIO ANDRETTI RACING	L. 109.000
MORTAL KOMBAT	L. 79.000
MORTAL KOMBAT II	L. 115.000
MUTANT LEAGUE HOCKEY	L. 49.000
NBA ALL STAR CHALL	L. 59.000
NBA JAM	L. 169.000
NBA JAM T.E.	TELEFONARE
NBA LIVE 95	L. 119.000
NHL HOCKEY 95	L. 119.000
NORMY'S	L. 99.000
OTTIFANT	L. 89.000
PELÉ	L. 69.000
PHANTASY STAR 4 NEW	TELEFONARE
PIG SKIN	L. 69.000
PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 99.000
PITFALL	L. 119.000
POWER RANGERS	L. 119.000
PRINCE OF PERSIA	L. 59.000
PUGGSY	L. 39.000
RED ZONE	L. 109.000
ROCK'N' ROLL RACING	L. 119.000
ROCKET NIGHT ADV.	L. 59.000
SAMPRAS	L. 109.000
SHAQ FU	L. 109.000
SOCCER II	L. 109.000
SONIC 3	L. 99.000
SPLATTER HOUSE II	L. 49.000
STREET OF RAGE III	L. 119.000
STRET RACER	TELEFONARE
STRIDER II	L. 59.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 139.000
SYLVESTER & TWITTY	L. 109.000
T2 J.D.	L. 59.000
TECNO CLASH	L. 59.000
TERMINATOR	L. 79.000
TINY TOON ALL STAR	L. 59.000
TOPOLINOMANIA	TELEFONARE
TREASURE LAND	L. 89.000
TURRICAN	L. 89.000

URBAN STRIKE	L. 109.000
VIRTUAL PIBALL	L. 59.000
WIZ'N' LIZ	L. 79.000
WORLD CLASS SOCCER	L. 99.000
YOGI BEAR	L. 109.000
ZOOL	L. 49.000

SUPERNINTENDO S.NINTENDO + GIOCO L. 239.000

ALL AMERICA CHAMP. FOOTBALL	L. 59.000
BOB	L. 99.000
BOMBER MAN 2	L. 99.000
CACOMA KNIGHT	L. 59.000
CALIFORNIA GAMES	L. 59.000
CLAY FIGHTER II NEW	TELEFONARE
COLUMNS	L. 139.000
COTTON	L. 139.000
DARIUS TWIN	L. 49.000
DIMENSION FORCE	L. 49.000
DONKEY KONG COUNTRY	TELEFONARE
DOUBLE DRAGON 5	L. 139.000
DRAGON	L. 99.000
F1 POLE POSITION II NEW	L. 139.000
FAMILY DOG	L. 79.000
FATAL FURY SPECIAL	TELEFONARE
FIFA 95	TELEFONARE
FINAL FANTASY III	L. 149.000
GEORGE FOREMAN KO BOXING	L. 79.000
GODS	L. 49.000
GUN FORCE	L. 99.000
IL TAGLIAERBE	L. 99.000
ILLUSION OF GAJA	L. 119.000
ININDO (WAY OF THE NINJA)	L. 69.000
JAKI CRUSH (FLIPPER)	L. 99.000
JAMES POND	L. 99.000
JURASSIC PARK	L. 79.000
KARL RIPKEN JR. BASEBALL	L. 69.000
KING OF THE MONSTER II	L. 99.000
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	L. 59.000
LAST ACTION HERO	L. 89.000
LEGEND	L. 119.000
LEMMINGS I	L. 129.000
LETHAL WEAPON	L. 89.000
LION KING	L. 139.000
MADDEN 95	L. 119.000
MAGIC ADVENTURE	L. 99.000
MICROMACHINE	L. 119.000
MORTAL KOMBAT	L. 59.000
MORTAL KOMBAT II	L. 129.000
NATSUME CHAMP WRESTLING	L. 119.000
NBA 95	L. 139.000
NBA JAM T.E. NEW	TELEFONARE
NHL HOCKEY 95	L. 129.000
OUT TO LUNCH	L. 99.000
PITFALL	L. 139.000
PIT-FIGHTER	L. 69.000
RETURN OF SUPERMAN	L. 119.000
ROCKY RODENT	L. 99.000
RUSHING BEAT	L. 49.000
SENGOKU	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 59.000
SHADOWRUN	L. 79.000
SHAQ FU	L. 99.000
SLAM MASTER	L. 119.000
SPECTRE	L. 99.000
STREET RACER	L. 129.000
STUNT RACE FX	L. 99.000
SUPER ICE HOCKEY	L. 119.000
SUPER NINJA BOY	L. 89.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 149.000
SUPER WRESTLE MANIA	L. 89.000
T2 JUDGMENT DAY	L. 79.000
T2 ARCADE GAME	L. 59.000
THE GREAT WALDO SEARCK	L. 49.000
THE INCREDIBLE HULK	L. 119.000
THE ROCKETEER	L. 59.000
TIME SUP	L. 59.000
TOPOLINOMANIA	L. 119.000
TURN N BURN	L. 69.000
ULTIMATE FIGHTER	L. 119.000
UTOPIA	L. 89.000
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	L. 129.000
VIRTUAL BART	L. 119.000
WAGAN ISLAND	L. 49.000
WING COMMANDER	L. 59.000
WINGS	L. 79.000
WINTER OLYMPIC	L. 99.000
WORLD LEAGUE BASKETBALL	L. 49.000
YOGI BEAR	L. 99.000
YOSHI'S SAFARY	L. 89.000
X-MAN	L. 139.000

32 X MEGA D. 32 X L. 399.000

AFTER BURNER	L. 149.000
COSMIC CARNAGE	L. 149.000
DOOM	L. 159.000
SPACE HARRIER	L. 149.000
STAR WARS	L. 159.000
VIRTUAL RACING DE LUXE	L. 159.000

MASTER SYSTEM

AGASSI TENNIS	L. 49.000
ALIEN 3	L. 39.000
ASTERIX	L. 49.000
BATMAN RETURNS	L. 49.000
CASTLE OF ILLUSION	L. 49.000
COOL SPOT	L. 49.000
DESERT STRIKE	L. 39.000
DONALD DUCK II	L. 49.000
DRACULA	L. 29.000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	L. 59.000
F 1	L. 49.000
JURASSIC PARK	L. 49.000
MORTAL KOMBAT II	L. 99.000
ROAD RUNNER	L. 49.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 49.000
SPIDERMAN	L. 49.000
STREET OF RAGE II	L. 49.000
SUPER KICK OFF	L. 49.000
SUPER MONACO GP II	L. 49.000
SUPERMAN	L. 49.000
THE FLASH	L. 49.000

SATURN SATURN + GIOCO L. 1.459.000

CLOCKWORK NIGH	L. 189.000
GALE RACER	L. 199.000
VICTORY GOAL	TELEFONARE
VIRTUAL FIGHTER	TELEFONARE

JAGUAR JAGUAR + GIOCO L. 619.000

ALIEN VS. PREDATOR	L. 139.000
BUBSY	L. 119.000
CASUMI NINJA	L. 139.000
CLUB DRIVE	L. 99.000
DOOM	L. 139.000
DRAGON	L. 109.000
ZOOL 2	L. 119.000

SONY PLAY STATION + GIOCO TELEFONARE

GAME BOY GAME BOY + GIOCO L. 139.000

4 IN 1 FUN PAK VOLUME 2	L. 65.000
ADVENTURE ISLAND II	L. 59.000
BATTLE BULL	L. 49.000
BATTLETOADS	L. 39.000
BUBSY II NEW	TELEFONARE
CHOPFLIFTER	L. 39.000
CONTRA	L. 65.000
DAFFY DUCK	L. 65.000
DENNIS THE MENACE	L. 65.000
DONKEY KONG	L. 69.000
DRACULA (BRAM STOKER)	L. 59.000
FIFA SOCCER NEW	TELEFONARE
GOLF	L. 49.000
HUDSON HAWK	L. 55.000
INDY JONES & THE LAST CRUSADE	L. 49.000
JUNGLE STRIKE NEW	TELEFONARE
JURASSIC PARK	L. 49.000
LAST ACTION HERO	L. 55.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	L. 69.000
LION KING NEW	TELEFONARE
LITTS SUMMER	L. 55.000
LOONEY TUNES II	L. 69.000
MEGALIT	L. 39.000
MIKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	L. 69.000
MICROMACHINE	L. 65.000
MONSTER TRUCK WARS	L. 69.000
NINJA BOY 2	L. 49.000
OUT OF GAS	L. 49.000
OUT TO LUNCH	L. 59.000
PIT-FIGHTER	L. 39.000
POWER RANGERS	L. 69.000
PYRAMIDS OF RA	L. 39.000
RACE DAYS	L. 69.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 69.000
SAMURAI SHOWDOWN	L. 69.000
SPORT ILLUSTRATED	L. 69.000
STARGATE NEW	L. 59.000
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	L. 59.000
SUPER BATTLETANK	L. 65.000
SUPER MARIO LAND	L. 39.000
SUPER MARIO LAND 2	L. 49.000
SUPER MARIO LAND 3	L. 65.000
TARZAN	L. 69.000
THE HUMANS	L. 49.000
TITUS THE FOX	L. 59.000
TRACK AND FIELD	L. 59.000
UNIVERSAL SOLDIER	L. 39.000
WAVE RACE	L. 39.000
WORLD USA '94	L. 69.000
YOGI BEAR	L. 65.000
ZOOL	L. 59.000

NEO GEO CD NEO GEO CD + GIOCO L. 1.069.000

AEROFIGHTERS 2	L. 109.000
AGRESSORS OF DARK KOMBAT NEW	TELEFONARE
ART OF FIGHTING 2	L. 109.000
BASEBALL STAR 2	L. 99.000
BURNING FIGHT	L. 89.000
FATAL FURY 2	L. 99.000
FATAL FURY SPECIAL	L. 99.000
FOOTBALL FRENZY	L. 89.000
JOY JOY KID	L. 89.000
LAST GUARDIAN II	L. 89.000
LAST RESORT	L. 89.000
LEAGUE BOWLING	L. 89.000
KING OF THE MONSTER 2	L. 99.000
NAM 1975	L. 89.000
SAMURAY SPIRITS	L. 109.000
SAMURAY SHODWN II	TELEFONARE
STREET HOP	TELEFONARE
SUPER SIDE KICKS 2	L. 109.000
THE KING OF FIGHTER 94	L. 119.000
THE SUPER SPY	L. 89.000
TOP PLAYER GOLF	L. 89.000
TOP HUNTER	L. 109.000
VIEW POINT	TELEFONARE
WINDJAMMERS	TELEFONARE

3 DO 3 DO + 2 GIOCHI L. 899.000

20 TM CENTURY	L. 89.000
ATLAS	L. 179.000
ALONE IN THE DARK	L. 119.000
BLOND JUSTICE	L. 79.000
BURNING SOLDIER	L. 119.000
COWBOY CASINO	L. 99.000
DEMOLITION MAN	L. 129.000
DRAGON LORE	TELEFONARE
FIFA SOCCER	L. 129.000
GEX	L. 129.000
GUARDIAN WAR	L. 119.000
JAMMIT	L. 129.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 109.000
JOYPAD SUPPL.	L. 79.000
JURASSIC PARK	L. 79.000
LEMMINGS	L. 89.000
LEMMINGS CHRONICLES	L. 129.000
MAD DOG II	L. 129.000
MEGA RACE	L. 109.000
MICROCOSM	L. 109.000
MYSTERY ADVENTURE	L. 129.000
NOVASTORM	L. 129.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	L. 139.000
OUT OF THIS WORLD	L. 109.000
PATAANK	L. 119.000
PUTT & PUTT	L. 99.000
REAL PINBALL	L. 99.000
ROAD RUSH	L. 119.000
SAMURAI SHODOWN	L. 139.000
SEAL OF PHAROH	TELEFONARE
SEWER SHARK	L. 99.000
SHADOW	L. 109.000
SLAYER	L. 129.000
SPACE ACE NEW	L. 129.000
SPACE SHUTTLE	L. 109.000
STELLAR 7	L. 89.000
SUPER MODEL	L. 59.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 149.000
THE ANIMALS	L. 79.000
THEME PARK	TELEFONARE
TWISTED	L. 99.000
VR. STALKER	L. 129.000
WAY OF THE WARRIOR	L. 89.000
WOODY WOODPECKER	L. 129.000

GAME GEAR GAME GEAR + GIOCO L. 199.000

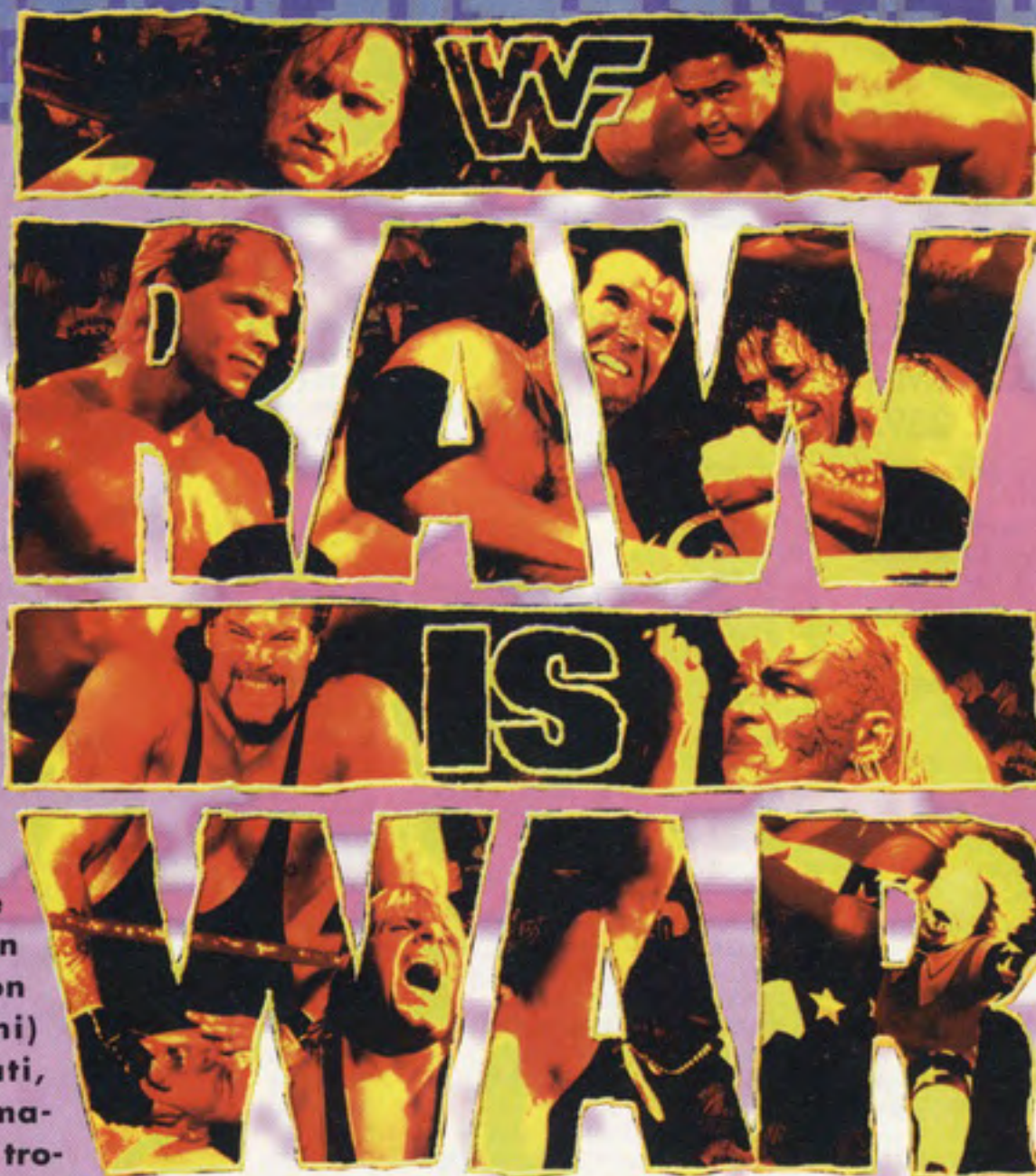
AGASSI TENNIS	L. 79.000
ALIEN III	L. 49.000
ALIEN SYNDROME	L. 49.000
ASTERIX	L. 49.000
BATTLE TOADS	L. 75.000
BUBBLE AND BOBBLE	L. 85.000
CAESARS PALACE	L. 79.000
CHOPFLIFTER III	L. 79.000
COOL SPOT	L. 49.000
DEFENDER OF OASIS	L. 49.000
DESERT STRIKE	L. 59.000
DOLPHIN II	TELEFONARE
FATAL FURY SPECIAL	L. 89.000
F1 (DOMARK)	L. 59.000
FIFA SOCCER	L. 89.000
GEAR WORKS	L. 69.000
HURRICANES	TELEFONARE
LAND OF ILLUSION	L. 49.000
MORTAL KOMBAT II	L. 79.000
NBA JAM T.E.	TELEFONARE
PACK ATTACK	L. 69.000
PAPER BOY 2	L. 49.000
PRINCE OF PERSIA	L. 49.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 89.000
SIDE POCKET	L. 85.000
SONIC SPINBALL	L. 65.000
SPACE HARRIER	L. 49.000
SPEEDY GONZALES	TELEFONARE
SUPER SMASH T.V.	L. 69.000
SURF-NINJA	L. 69.000
THE BERLIN WALL	L. 39.000
WHEEL OF FORTUNE	L. 65.000

SI RINGRAZIA

CD VERTE
PER LA CARTUCCIA

Siete dei ragazzi un po' grassottelli e stanchi di essere derisi dai vostri amici? C'è per caso della gente che quando camminate in strada si gira, vi guarda e si mette a ridere? Beh, smettetela di preoccuparvi, abbiamo trovato il rimedio a questo vostro problema. Sì, esiste sulla terra un luogo nel quale potete rimanere grassi senza essere presi in giro, anzi, verrete ammirati e guadagnerete un bel po' di soldi. Tutto quello che dovete fare è vestirvi con una tuta (o con dei mutandoni) molto colorati, pettinarvi in maniera ridicola, trovarvi un sopranno-

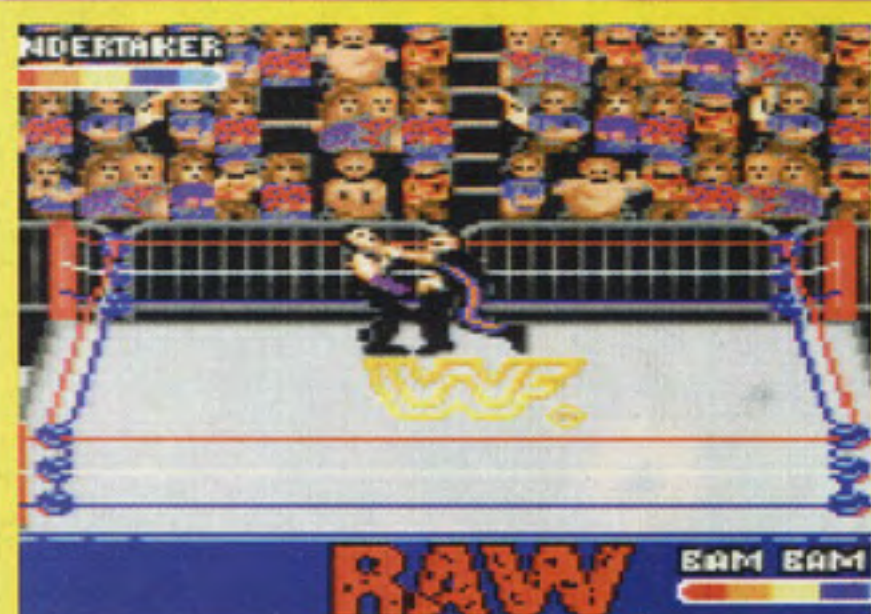
me assurdo e improbabile, imparare a gridare e a insultare gli avversari e... il gioco è fatto: siete una stella della WWF! Se non ve la sentite di fare tutto questo, ma siete intenzionati a dimagrire lo stesso e a ripetere le gesta dei vostri eroi lottatori, non vi resta che mangiare di meno e provare questa nuova cartuccia della Acclaim. WWF Raw è infatti l'ultimo titolo della casa americana nel quale potrete ripetere le gesta dei giganti a stelle e strisce e, come accade in ogni nuovo titolo a loro dedicato, è rimasta praticamente immutata la struttura di gioco (ovvero premere i tasti del Game Gear con violenza e quasi a casaccio per cercare di prendere gli avversari o di colpirli), mentre è leggermente migliorata la realizzazione tecnica. La novità senza dubbio più importante rimane però l'inserimento di dieci nuovi lottatori tra i quali spiccano Diesel, che per quei pochi che non lo sapessero è l'attuale campione del mondo, Bret Hart, Razor Ramon, The Undertaker e molti altri.



Le tipiche mosse dei lottatori della WWF sono state fedelmente riprodotte in questo nuovo titolo della Acclaim



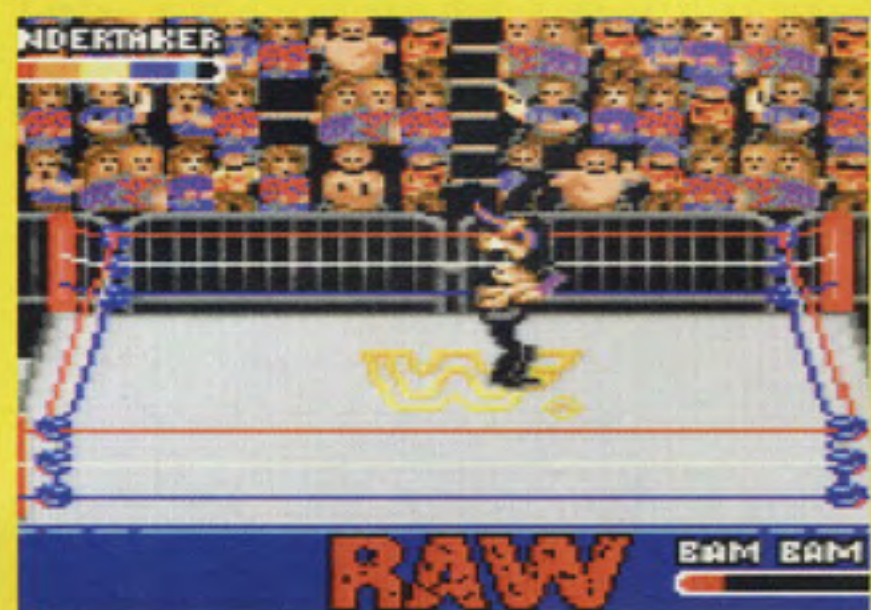
Crush mostra a Randy Savage il nuovo passo di danza che ha appena imparato



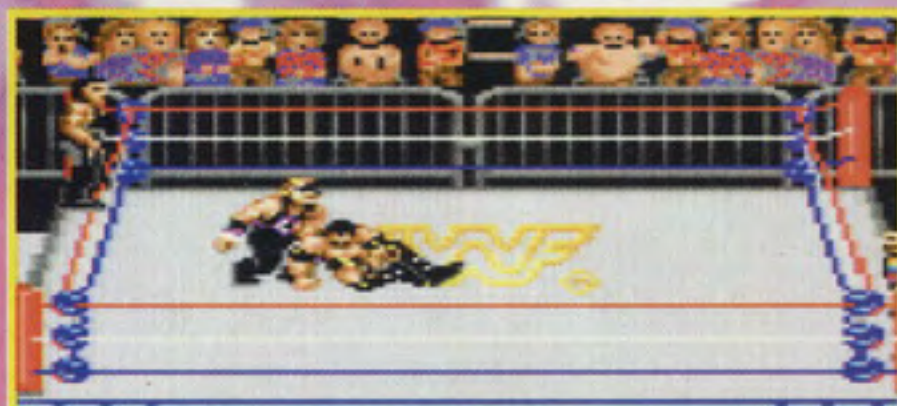
Nel gioco sono presenti ben dieci lottatori. Peccato che manchi il mitico Hulk Hogan



In alcuni momenti, a causa delle ristrette dimensioni dello schermo, l'azione risulta leggermente caotica



Bam Bam si prepara per il "ribaltone"



BOTTA E RISPOSTA

Ciò che distingue il wrestling dalle altre forme di combattimento (se questo si può chiamare combattimento) è il fatto che, oltre ai calci e ai pugni, è possibile utilizzare delle prese per scagliare l'avversario a terra (o se preferite fuori dal ring, contro l'arbitro o in mille altri posti). Questo elemento è stato ovviamente inserito nel nuovo gioco della Acclaim. Infatti premendo entrambi i tasti si effettua una presa e, a seconda dei movimenti che si fanno in seguito, si compie una determinata mossa. Ognuno dei dieci personaggi presenti è inoltre dotato di una tecnica speciale (che è poi quella che utilizzano anche nella realtà) che viene usata per "finire" l'avversario e vincere l'incontro. La tecnica per compiere queste mosse è sempre la stessa, ma varia il momento in cui deve essere eseguita la sequenza. Alcune, come il Razor's Edge di Razor Ramon, richiedono che l'avversario abbia poca energia mentre in altre, come nello Sharpshooter di Bret Hart l'avversario deve già essere a terra senza energia.



COMMENTO



Il fatto che la Acclaim continui a produrre (e a vendere in discrete quantità) nuovi titoli dedicati ai giganti del wrestling è una chiara testimonianza della loro popolarità.

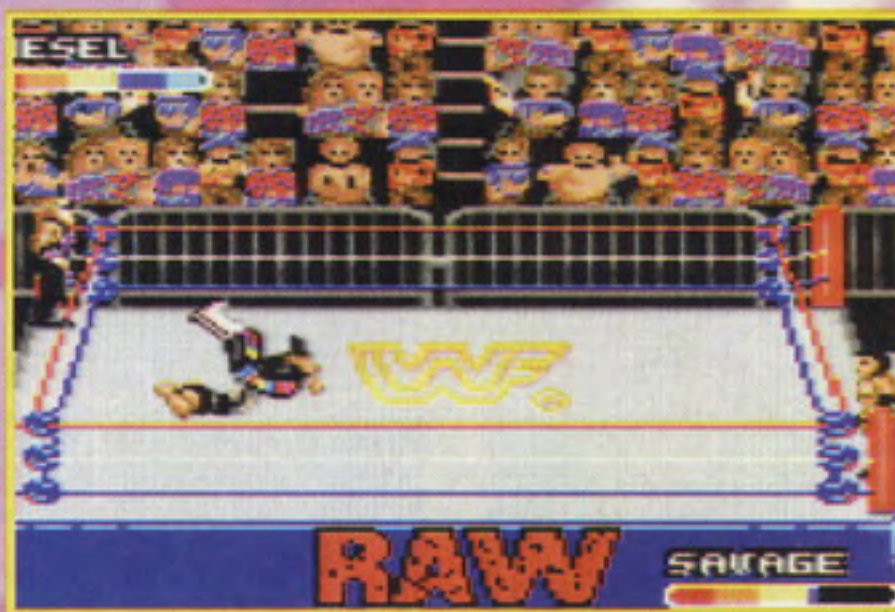
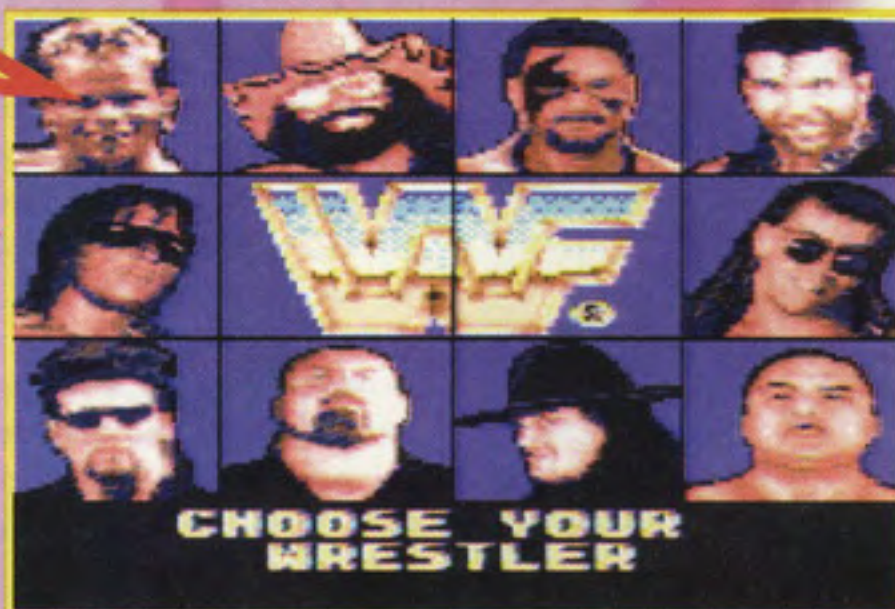
Anche questa versione, che peraltro non si discosta più di tanto dalle precedenti, è caratterizzata da una grafica discreta, leggermente confusa in particolari situazioni ma comunque apprezzabile, da un sonoro orecchiabile (manca però il commento di Dan "fenomenale" Peterson) e da una giocabilità discreta. A chi possiede già un titolo dedicato a questo sport (sempre della Acclaim) ne sconsiglio l'acquisto, dato che l'unica differenza rilevante è la presenza di nuovi lottatori, se invece siete dei fan del wrestling e non avete ancora comprato un gioco dedicato alla WWF... beh, avete trovato la cartuccia che fa al caso vostro.



COMMENTO



In un periodo in cui quasi tutte le software house sembrano interessate alle nuove tecnologie è bello poter provare alcuni titoli di qualità anche sulle console più vecchie. Ok, **WWF Raw** non è certamente un gioco originale, ma grazie alla presenza di numerosi lottatori e al buon numero di opzioni e mosse piacerà certamente ai fanatici di questo sport. I due "soli" difetti che ho trovato in questa cartuccia sono il fatto che l'azione, in alcuni momenti, risulta leggermente troppo confusa, e la troppa somiglianza con i precedenti titoli del genere prodotti sempre dalla Acclaim. Se escludiamo i lottatori ci troviamo infatti di fronte a un titolo strutturalmente identico (ma migliore sotto il profilo tecnico), ai suoi predecessori, e che quindi consiglio a chi non ne possiede già una versione.



WF
RAW

CASA PRODUTTRICE

ACCLAIM

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

80

▲ Abbastanza colorata e definita

▼ Alcuni wrestler, a causa della ristrettezza dello schermo, non sono proprio riconoscibilissimi

SONORO

69

▲ La musica e gli effetti sono nella norma...

▼ ...ma avrebbero potuto essere molto migliori

GIOCABILITÀ

80

▲ L'azione e le mosse della WWF sono state riprodotte in maniera abbastanza fedele

LONGEVITÀ

79

▲ Abbastanza difficile, soprattutto al livello di difficoltà massimo

▼ non è troppo vario, potrebbe quindi risultare monotono dopo molte partite

GLOBALE

80

Un titolo discreto che non dovrebbe mancare nella soffoca dei possessori di Game Gear amanti del WWF

THE LAWNMOWER MAN

Di norma i film prodotti con finanziamenti britannici sono polpettoni avventi per protagonisti vecchi bacucchi che arrancano faticosamente per la Londra dei tempi di Charles Dickens, oppure sono storie d'amore interpretate immancabilmente da Emma Thompson e

Kenneth Branagh (co-protagonista di *Junior* insieme a Schwarzenegger la prima; regista di *Mary Shelley's Frankenstein* il secondo). Alla luce di tutto ciò, un film come *Il Tagliaerba* è certamente una sorpresa, avendo un cast

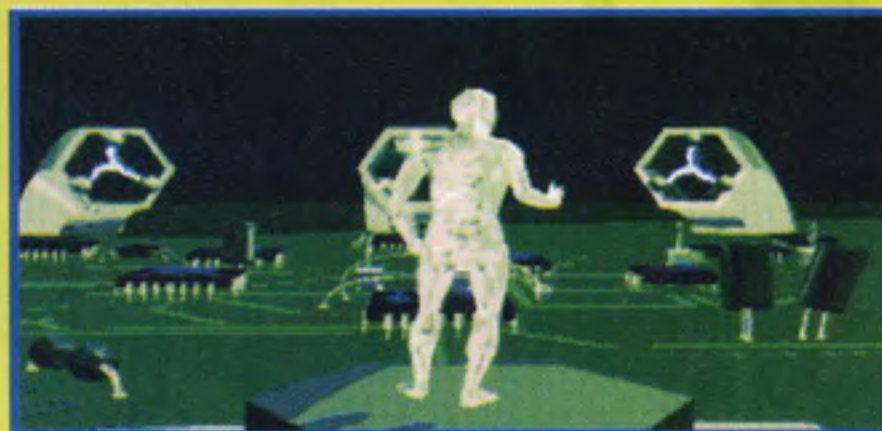


Ma che ci fa il T-1000 nel gioco sul Tagliaerba?



Specchio, specchio delle mie brame, chi è il più mercurio del reame?

composto interamente da attori americani e una storia imperniata su un argomento poco "britannico" come la Realtà Virtuale. Ma ancora più sorprendente è il fatto che il film abbia avuto successo non tanto al cinema, quanto nel mercato dell'home video e in quello dell'intrattenimento informatico. Per non parlare del fatto che se *Il Tagliaerba* non avesse avuto tutta questa popolarità fra i giovani, probabilmente Pierce Brosnan non sarebbe divenuto il nuovo James Bond! Ma veniamo a questo tie-in videoludico. L'introduzione del gioco ricrea l'intreccio del film, con voi nei panni di Angelo (la parte interpretata da Brosnan), un tempo prigioniero nel regno cibernetico di Jobe ed ora unico uomo in grado di sconfiggerlo. La struttura di gioco presenta essenzialmente una serie di rompicapo mentali da risolvere al fine di penetrare le difese di Jobe. In un caso il puzzle è costituito da una griglia composta da piastrelle esagonali; il giocatore è invitato a togliere una delle quattro piastrelle da ciascuna fila entro il limite di tempo prestabilito. Un'altra fase, certamente più tesa di quella appena descritta, vede Angelo alle prese con piattaforme concatenate l'una all'altra e sospese nello spazio; l'avversario assume il potere dell'invisibilità, e sia lui che voi dovete fare una serie di mosse lungo la griglia di piattaforme facendo attenzione a non selezionare lo spazio altrui.



COMMENTO



Una bella grafica non basta a fare un bel gioco: è una legge inviolabile, una legge che **The Lawnmower Man**, purtroppo, non è stato capace di violare. Le scene introduttive sono tanto affascinanti quanto spettacolari, così come le lunghe sequenze renderizzate. Ma i videogiochi non sono qualcosa da guardare e basta, e la versione su CD di **Lawnmower Man** è molto carente sul versante dell'interattività, tanto da risultare, in certi casi, addirittura comico. E' davvero tragico che un gioco così pregevole sotto l'aspetto visuale presenti una giocabilità da Medioevo. Un sequel cinematografico del **Tagliaerba** potrebbe essere tollerabile, ma un altro gioco come questo assolutamente no.

SI RINGRAZIA

CD VERTE
PER QUESTO
CD

CASA PRODUTTRICE
TIME WARNER

GENERE
ROMPICAPO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA

86

▲ Ottimo rendering senza sgranature
▼ Le sfumature cromatiche sono talvolta difficili da distinguere

SONORO

87

▲ Un paio di godibili brani techno dei System Seven
▼ Molte delle campionature vocali sono difficili a capirsi

GIOCABILITÀ

45

▼ La struttura di gioco lascia molto a desiderare; alcuni sezioni non sono altro che sottogiochi a base di test psico-motori

LONGEVITÀ

47

▼ Le missioni proposte dal gioco sono eccessivamente semplici

GLOBALE

46

Il film non era un granché, e questo gioco non fa che confermarlo. Peccato perché l'argomento meritava...

FAI 13 CON



- 5 tipi di condizionamento
- 1024 colonne giocabili
- Riduzione a garanzia 12 per il Totocalcio 10 e 11 per Totip e Enalotto
- Statistiche On-Line sul sistema introdotto
- Avanzati metodi di spoglio automatico



SOLO 16.900 LIRE

Nuovo programma per lo sviluppo di sistemi Totocalcio, Totip e Enalotto.

IL SISTHEMA PIÙ FACILE PER VINCERE

PROGRAMMA E ISTRUZIONI IN ITALIANO • IN EDICOLA NELLE VERSIONI: MS-DOS • WINDOWS • AMIGA

WALL \$TREET

VENDO il gioco **Streets Of Rage** per Megadrive a £ 40.000 trattabili.
- ILEANA TAGLIABUE; Tel. 02/70105758

VENDO per Megadrive i seguenti giochi: **Sensible Soccer** (£ 70.000), **Super Kick Off** (£ 60.000), **Turtles: Return of the Shredder** (£ 60.000); oppure scambio con **NBA Jam**, **Batman**, **World of Illusion**, **Micromachines 2**, **Sparkster**. Inoltre scambio **Street Fighter II Special Champion Edition** con **FIFA Soccer 95**. Offro anche joystick a £ 20.000.
- LUCA MAZZOTTI, Via Venezuela 8, 20151 Milano

VENDO console Sega Megadrive II, completo di 2 joystick + un gioco a £ 200.000; in più vendo le seguenti cartucce: **Aladdin** (£ 70.000), **Chuck Rock** (£ 30.000), **Crue Ball** (£ 35.000), **NBA Jam** (£ 80.000, nuova) e **World Of Illusion** (£ 50.000).
- GENNARO LENE, Via Guglielmo Appulo 10, 80136 Napoli; Tel. 081/5442834 (ore pasti)

VENDO i seguenti titoli per Megadrive (o scambio con titoli per SNES): **Super Street Fighter II** (JAP, £ 80.000), **Mortal Kombat II** (EURO, £ 80.000), **Fatal Fury II** (JAP, a £ 70.000), **Sonic 2** (EURO, £ 50.000), **Robocop Vs Terminator** (EURO, £ 50.000) e **Sword of Vermillion** (EURO, £ 25.000). Tutti praticamente nuovi. Cerco inoltre giochi per SNES (qualsiasi genere, con preferenza per RPG): se i prezzi sono buoni, sono disposto ad acquistare molti titoli.
- LEONARDO BOMBIERI, Via Manzoni 2, 30037 Scarzè (VE); Tel. 041/445126 (pomeriggio)

VENDO la cartuccia **Star Wars Arcade** per Sega 32X a £ 95.000, oppure scambio con **Doom** o **Virtua Racing Deluxe**.
- UGO LAI, Via Padova

276, Milano; Tel. 02/27208657 (ore serali)

VENDO Game Gear praticamente nuovo, con trasformatore e quattro stupendi giochi a sole £ 180.000.
- LUCA MAZZONETTO, Via Kennedy 59, 30020 Fossalta di Piave (VE); Tel. 0421/679364 (ore pasti)

VENDO console Megadrive + Mega-CD europei con 7 cartucce e 3 giochi su CD + CDX + Mega Key 2 + presa Scart + imballi originali + 2 joypad a 6 tasti + omaggio a £ 500.000 trattabili. Tutto in ottimo stato.
- MATTEO MASI, Via G. Ulivi 32, 41100 Modena; Tel. 059/332966 (dopo le 18.00)

VENDO per Megadrive i seguenti giochi: **NBA Jam**, **Eternal Champions**, **Robocop Vs Terminator**, **Sonic 3**, **Rocket Knight Adventures**, **X-Men**, **Golden Axe**, **Splatterhouse 2**, **Mortal Kombat II**, **Road Rash 2**, **Batman Returns**, **Aladdin** e **Forgotten World**. Tutti i giochi sono provvisti di manuale (mai toccati). I prezzi sono modici. Si richiede massima serietà. Rivolgarsi a:
- PIER PAOLO o ARMANDO IARRUSSO; Tel. 0824/51921

VENDO i seguenti giochi per Game Gear: **Shinobi** (£ 30.000), **Lucky Dime Caper** e **Rastan Saga** (£ 30.000 cad.). Prezzi non trattabili. Annuncio valido solo per Firenze.
- MORGAN MONCI, Via della Fonderia 34, 50142 Firenze; Tel. 055/225886

VENDO le seguenti cartucce per Megadrive: **Super Monaco GP 2** (giapponese - £ 45.000), **Mega Games 3** (**Super Thunder Blade**, **Alien Storm**, **Super Monaco**

VENDO, causa doppio regalo, **Mega-CD** della Giochi Preziosi, ancora imballato, a £ 400.000 non trattabili. Annuncio valido solo per la Lombardia.
- SILVANO GALBIATI, Via Don Minzoni 19, Biassono (MI); Tel. 039/2495115 (ore pasti)

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **Street Fighter II** (£ 60.000), **Ecco The Dolphin** (£ 45.000), **Fatal Fury** (£ 35.000), **World of Illusion** (£ 40.000), **Fantasia** (£ 25.000), **Sonic 2 e 3** (£ 85.000). Inoltre vendo i seguenti giochi per Master System: **Asterix** (£ 30.000), **Alex Kidd in Shinobi World** (£ 25.000). Vendo anche convertitore Master System a £ 50.000 e Game Genie a £ 70.000.
- GIANNI CANDEAGO; Tel. 0437/554691

VENDO console Sega Megadrive + 3 cartucce (**Rent A Hero**, **The Lost Vikings**, **Gauntlet IV**), + 1 joypad + alimentatore + cavo antenna + cavo Scart + adattatore per giochi giapponesi + copri-console. Il tutto come nuovo a £ 200.000 trattabili.
- STEFANO BRUNI, Via Goito 6, 20010 Conegrate (MI); Tel. 0331/403025

VENDO per Sega Megadrive le seguenti cartucce (tutte in ottimo stato): **Batman Returns**, **Last Battle**, **Cyborg Justice**, **The Terminator** (£ 30.000 l'una) e **Mortal Kombat** (£ 50.000).
- MARCO BRESCIANI, Via Berzuini 6, 46028 Serride (Mantova)

VENDO le seguenti cartucce per Megadrive: **Power Athlete** (£ 39.000), **Robocop 3** (£ 59.000), **Altered Beast** (£ 39.000), **Mystic Defender** (£ 39.000), oppure in blocco a £ 150.000. Tutte in ottimo stato, con custodia e istruzioni. Offerta valida per la Lombardia.
- DANIELE TRAVERSI, Via del Pogio 7, 21050 Cantello (VA); Tel. 0332/417326 (dalle 16.00 in poi)

VENDO per Megadrive le seguenti cartucce fornite di manuale e in ottimo stato: **FIFA International Soccer** (Euro - £ 70.000), **Street Fighter II SCE** (Euro - £ 75.000), **Mortal Kombat** (Euro - £ 60.000), **Cool Spot** (Euro - £ 60.000), **John Madden Foot-**

ball '93 (Euro - £ 50.000), **Populous** (Euro - £ 30.000), **European Club Soccer** (Euro - £ 40.000), **Sonic 2** (Jap - £ 30.000), **Sonic 1** (Euro - £ 20.000). Inoltre vendo per Mega-CD i seguenti titoli: **Cobra Command** + **Sol Feace** (Euro - £ 80.000), **Jaguar XJ 220** (Euro - £ 70.000), **Prince of Persia** (Euro - £ 70.000), **Wolfchild** (Euro - £ 60.000), **Batman Returns** (Euro - £ 90.000), e **Streets of Rage** + **Super Monaco GP** + **Golden Axe** + **Columns** (Euro - £ 90.000). Oppure scambio una o più cartucce con: **FIFA International Soccer '95**, **Micro Machines 2**, **Virtua Racing**, cartuccia **CDX** e **World Cup F1 H.S. 1993**.
- RAFFAELE DI MARZO, Via Caruso 21, 80023 Cainano (NA)

VENDO console Sega Megadrive + 1 joypad, alimentatore presa PAL + 1 gioco a scelta fra 11 a £ 200.000, oppure vendo in blocco a £ 700.000, o ancora, vendo separatamente le cartucce a £ 50.000 l'una. Inoltre vendo Game Gear quasi nuovo + 1 gioco a £ 150.000.
- Tel. 0424/572397

VENDO le seguenti cartucce per Megadrive: **California Games** (£ 30.000), **The Terminator** (£ 20.000), **Sonic 3** (£ 60.000), **Super Street Fighter II** (£ 100.000) e **Super Off Road** (£ 30.000).
- ALESTRA MORENO, Via Dante 49, 20032 Cormano (MI); Tel. 02/66300792 (dalle 14.00 in poi)

VENDO videogiochi per Megadrive a partire da £ 24.000. Telefonare al numero sottoindicato per ulteriori informazioni.
- Tel. 02/2619616

VENDO console Master System 2 con tutti i cavi necessari + 5 giochi fra i migliori a £ 200.000. Vendo inoltre 7 cartucce per Game Gear.
- ANDREA FIORI; Tel. 079/448068

VENDO 8 giochi per Megadrive fra cui **Virtua Racing** ed **Ecco The Dolphin**. Inoltre vendo 4 giochi per Mega-CD giapponese tra cui **Time Gal** e **Wonderdog** a prezzi mega.
- MATTEO CIFELLI, Via Capecelatro 30, 20148 Milano; Tel. 02/40092611

PERMUTO i giochi **SMD 3**, **Mortal Kombat II**, **LHX Attack Chopper**, **Robocod**. Inoltre console **Neo Geo** + 1 gioco.

- ANDREA; Tel. 02/66100954 (dalle 15.00 alle 16.30, tutti i giorni tranne il lunedì)

VENDO/SCAMBIO molti giochi per Megadrive, Mega-CD, Lynx, Game Boy e NES 8-bit; inoltre cedo tutte le console elencate a prezzi veramente accessibili. Tutto è in ottime condizioni. Si richiede la massima serietà.
- MASSIMILIANO SABATO, Viale dei Romani 1, 84135 Parco delle Ortensie (Salerno); Tel. 089/274101

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Mega-CD (versione americana): **Sonic CD** (£ 50.000), **Ecco The Dolphin** (£ 50.000), **Sega Classics** (£ 50.000), **Prince of Persia** (£ 40.000).
- DINO SACCO, Via Idria 47, 96015 Francofonte (SR); Tel. 095/7842349 (dalle 14.00 alle 16.00)

SCAMBIO cartucce per Megadrive di giochi sportivi completi di astuccio e libretto istruzioni. Fra i titoli: **Grand Slam Tennis**, **Road Rash**, **Super League**, **World Trophy Soccer**, **European Club Soccer**, **Super Hang On**.
- MASSIMO FEDERICO, 00048 Nettuno (Roma); Tel. 06/9888334

SCAMBIO versione giapponese di **Landstalker** più £ 40.000 con versione europea di **Landstalker**. Inoltre vendo le seguenti cartucce per Nintendo 8-bit: **Megaman**, **The Flintstones**, **Zelda 2**, **Robocop**, **Batman**, **Cip & Ciop**, **Rush 'N' Attack**, **Super Mario Bros 2**, **Super Mario Bros 1**. Tutti insieme a £ 250.000; singolarmente a £ 40.000 cadauno.
- FRANCESCO CERULLI, Via Zuretti 11, 71100 Foggia; Tel. 0881/638836

SCAMBIO console Sega Megadrive + 3 cartucce (**Rent A Hero**, **The Lost Vikings** e **Gauntlet IV**) + un joypad, alimentatore, cavo RF, cavo Scart, adattatore per giochi giapponesi, copri-console + console **Super Nintendo** americana + un joypad, un joystick compatibile MD e SNES, alimentatore, adattatore per giochi europei e giapponesi, presa Scart, un gioco (**Super Mario World**), copri-console + **Bubble Bobble** per Game Boy con **Neo Geo CD** + 2 joystick e il gioco **The King of Fighters '94**.
- STEFANO BRUNI, Via Goito 6, 20010 Conegrate (MI); Tel. 0331/403025

MASSICCIO!!!



GP; tutti europei a £ 45.000), **Dahna** (europeo - £ 45.000), **Altered Beast** (europeo - £ 45.000) e **Last Battle** (europeo - £ 45.000). In blocco o sfuse. Annuncio valido solo per zona Como o Milano.
- ALBERTO MINORI, Via Maria 79, 22100 Como; Tel. 031/572917

VIEWPOINTS

ovvero l'opinione della redazione!!!

GIOCO	BIO MASSA	FABIO	CHAR	MATTEO	PAOLO	SIMON	MEGAMEDIA
AFTERBURNER (32X)	4	5	4	4	3	4	4
BC RACERS (MCD)	8	9	8	7	8	8	8
COSMIC CARNAGE (32X)	5	5	5	4	4	4	4,5
DAFFY DUCK (MD)	6	7	6		5	5	5,8
DAFFY DUCK (MS-GG)	7	7	6		5	5	6
GALE RACER (SS)	4		3	3	3	4	3,4
JELLY BOY (MD)	8	8	8	8	9	9	8,4
LOADSTAR (MCD)	4	4	5	4	5	4	4,4
RADICAL REX (MD)	6	7	6		6	7	6,4
SPACE HARRIER (32X)	4	5	4	5		4	4,4
TAMA (SS)	7	7	7		6	6	6,6
THE LAWNMOWER MAN (MCD)		6	6	5	5	5	5,4
WWF RAW (GG)	6	6	6	6	5		5,8
YOGI BEAR (MD)		5	5	5	5	5	5
YU YU HAKUSHO (MD)	8	7	8	9	8	8	8

MEGALEGENDA

10 - A M-U-S-T!

9 - Awesome!

8 - F***ing radical!

7 - Cool

6 - Usual business...

5 - A total fake...

4 - 2 losing...

3 - Simply lame

2 - Pure shit!

1 - Gettafuckouttahere!

Bienvenidos a todos... er, come si dice "lettori" in spagnolo? 'nnaggia... Vabbé, lasciamo perdere: tanto a me sono sempre piaciuti di più l'inglese e il francese. Scherzi a parte, ben ritrovati su questa rubrica, che non esito a definire magiche per diverse ragioni, prima fra tutte il fatto che servano proprio a rendere più facile qualsiasi gioco per mezzo di operazioni che a un villico del XI° secolo potrebbero sembrare autentiche stregonerie (ma che c... stai a di'? - NdR). E poi non dimentichiamoci l'innegabile carisma del suo curatore e il suo impagabile stile di scrittura. Okay, okay, mi fermo qui, era solo per raggiungere la quota di caratteri richiesta dal redattore capo. Vi prego, cercate di capirmi: la fantasia viene meno quando mancano solo tre giorni a Natale (al momento di redigere queste righe, siamo a dicembre), non sono ancora stati fatti tutti i regali previsti e il conto corrente è ancora sottozero! Sniff... va bene, è passata, è passata. Allora, prima di cominciare le danze (ma voi le leggete veramente queste bufalate o passate subito - come farebbe qualsiasi essere umano sano di mente - ai trucchi?) vorrei mettermi al corrente di una leggera modifica alla struttura della rubrica. Anzi, ad essere precisi si tratta di un'aggiunta: uno spazio dedicato ai codici per Action Replay al termine delle consuete sei pagine che compongono codesta rubrica. Siamo consapevoli che a servirsi di quest'aggiungimento non sono in molti, ma proprio non ce la sentiamo di deludere questa particolare fascia di lettori. Troppo buoni? Troppo fessi? Pensateci su, e nel caso vogliate inviare qualche trucco ma non sapete ancora dove mandarlo, eccovi l'indirizzo appropriato...

Mega Console - Megatrix

c/o Futura Publishing
Via Edolo 29
20125 Milano

A cura di Fabio D'Italia

**SONIC 3
MEGADRIVE
Password**

Questo è indicato a chi ama ripetersi. Per ritornare in qualsiasi livello del gioco, basta inserire la seguente password:
MIZLATHNFDKZWG

**SUPER STREET FIGHTER II
MEGADRIVE
Scorciatoia**

Seguite come sempre l'iter di selezione del personaggio, ma prima di cominciare lo scontro, assicuratevi di avere inserito un secondo



joypad. Una volta che la lotta è cominciata e sapete chi è il vostro avversario, prendete il joypad per il secondo giocatore e premete START; ora, usando sempre lo stesso joypad, selezionate il personaggio con cui stavate lottando prima e dategli il benservito. Quando appare la schermata della mappa, l'avversario sconfitto sarà diventato grigio e il lottatore



successivo sarà pronto a combattere. Ripetete questa operazione finché non venite faccia a faccia con M. Bison. Badate però che con lui questo trucco non funziona manco per il... (censura)

**SUPER STREET FIGHTER II
MEGADRIVE****Come Prendere 8 Volte lo Stesso Personaggio**

Inseritevi in "GROUP BATTLE", selezionate "ELIMINATION" e, con il joypad per il secondo giocatore, fate A, B, A, B, A, B, B, A. Se tutto ha funzionato, sentirete la risata di Vega. Bwa-hah-hah!

MEGA



TRIAX



BATMAN RETURNS GAME GEAR Cheat ad Effetto Multiplo

Nella schermata col titolo del gioco, premete il pad verso SU otto volte, GIU' dodici volte, SINISTRA quindici volte, DESTRA diciannove volte e OPTION 1 ventisette volte. Poi mettetevi a giocare come al solito e durante la partita, inserite la pausa e premete PAUSA, OPTION 1 e PAUSA per saltare al livello successivo oppure PAUSA, OPTION 2 e PAUSA per diventare invulnerabili.



ROBOCOP VS TERMINATOR

GAME GEAR

Warp Zone

Per arrivare alla Warp Zone dovete trovare la cisterna di rifiuti tossici accanto al gradino più alto nello Stabilimento di Prodotti Tossici. State accanto ad esso/a e premete il joypad verso l'alto. Ora, nella stanza segreta, arrampicatevi sulla catena in modo da potervi lanciare. Salite e andate a destra raccogliendo la vita extra. Trovate i tre oggetti rotondi sul terreno, state sopra uno di essi e premete il pad verso l'alto. E voilà, eccovi nella Warp Zone!



THUNDER FORCE IV

MEGADRIVE

99 Vite

Quando appare il logo della Sega, premete A, B, C e START per saltare la pagina di presentazione e premete simultaneamente A e START per richiamare lo schermo di configurazione. Fate le vostre regolazioni e mettete il numero di navi a zero. Fatto questo, ascoltate il brano musicale 00 per qualche secondo e cominciate a giocare: avrete così 99 navi per cominciare e 99 per ciascun credito.

RAMPAGE

GAME GEAR

Selezione del Livello

Per poter scegliere il livello desiderato, andate alla schermata per la selezione del personaggio e premete il tasto di PAUSA due volte. Poi, nella schermata del NEWSPAPER, mantenete la pressione su OPTION 1 e premete SU o GIU' per passare in rassegna i 61 livelli del gioco.

THE OTTIFANTS

GAME GEAR

Codici dei Livelli

Voici les codes des niveaux (ho scritto bene, professor Duvivier? - NdFabio)...

La Caverna:
JYSF



Il Cantiere:
AOHT



L'Ufficio:
PIHE



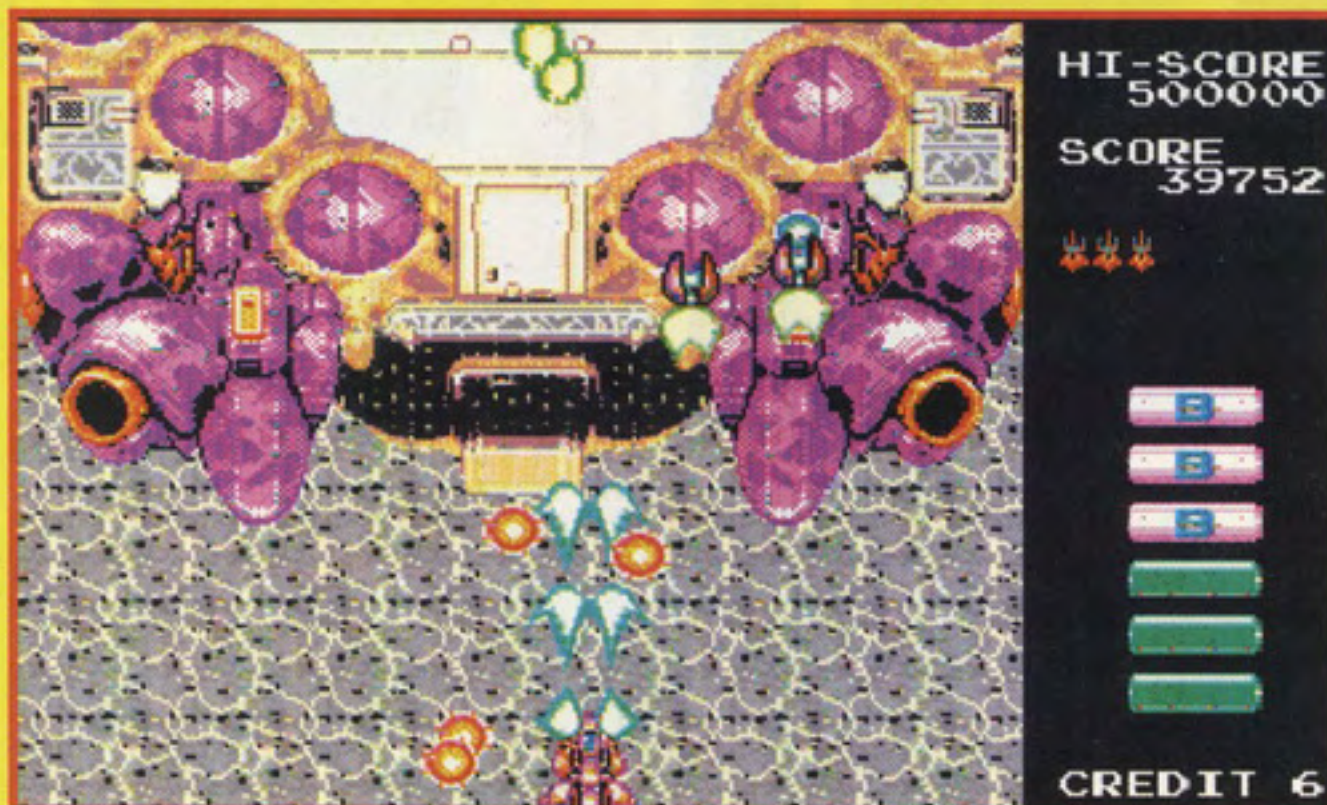
La Giungla:
NRCF

V FIVE

MEGADRIVE

Vite Infinite e Bombe a Volontà

Resettate per cento volte (av), quindi andate alle opzioni e scegliete il numero di crediti: scoprirete così di poter giocare in "free play", ossia con un numero infinito di vite. Se poi, durante una partita, inserite la pausa e fate SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, DESTRA, SU, GIU', SU, GIU', B e A, avrete bombe a bizzefte.



EARTHWORM JIM

MEGADRIVE USA

Armi al massimo della potenza!

Oh che bello, un trucco per quel simpatico vermicciattolo (sul serio, non è una presa in giro!) di Earthworm Jim! E pure tosto, per giunta: mettete il gioco in pausa e premete A, B, B, B, C, A, C, C. Così facendo, la vostra pistola a raggi sarà potenziata fino al livello massimo. Budda-budda... KA-BLAM!



GATES OF ZENDACON

GAME GEAR

Livello Nascosto

Per avere accesso a un livello segreto, andate alla schermata per l'inserimento della password (premendo OPTION 1), digitate "TRYX" e premete A o B per cominciare a giocare. Poi, quando lo schermo del cancello scompare, premete GIU' e AVANTI ed entrate nel primo cancello che incontrate: dovrete quindi essere trasportati in un livello privo di nome dove potrete mettere le mani su qualsiasi arma e sparare ai programmatori del gioco.

MORTAL KOMBAT II

MEGADRIVE

Un paio di Cheats

Se volete giocare nei possenti panni di Kintaro, selezionate Shang Tsung come personaggio e nel round decisivo tenete premuto il tasto del PUGNO BASSO e aspettate che il timer scenda a 6 secondi; poi, state distanti dall'avversario circa 3 cm e mollate il tasto del PUGNO BASSO: dovrete così trasformarvi in Kintaro.

Se invece vi volete fare una partita a Pong (sì, proprio quello!), armatevi di pazienza (ma la pazienza di un santo!) e raggiungete il duecentocinquantesimo scontro.



DYNAMITE HEADDY

MEGADRIE USA

Selezione dello Stage

Questo è trucco è dinamite, anzi... DYNAMITE (vuoi che ridiamo Fabio? - NdSimon) Per poter selezionare lo stage desiderato evidenziate l'opzione "START GAME", quindi premete C, A, SINISTRA, DESTRA, B e START.



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA GAME GEAR

Nomi a scelta per tutti i personaggi
Nella schermata per l'assegnazione dei nomi ai personaggi, evidenziate la scritta "END" e premete simultaneamente il tasto II e START. Con questo sarete in grado di dare a ogni personaggio il nome che vi pare.



SHINING FORCE II

MEGADRIE USA
Schermo di Configurazione Segreto

Quando appare il logo della Sega, premete rapidamente SU, GIU', SU, GIU', SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, SU, DESTRA, GIU', SINISTRA, B e START. Accederete così a... beh, a quello che sta scritto qualche riga più sopra (perché ripeterci?).

ECCO II MEGADRIE USA Di tutto un Po'

Mettete il gioco in pausa mentre il delfino si sta girando e premete A, B, C, B, C, A, C, A, B. In pratica vi sarà data l'opportunità di accedere senza compromessi a qualsiasi stage, essere invulnerabili, ascoltare tutti i commenti musicali e molto altro ancora!



THE CHAOS ENGINE

MEGADRIE USA

Codici

Per esordire al secondo livello con Navvie, Thug e la bellezza di 30.000 monete (con le quali potrete dare a ciascun personaggio 30 vite e il massimo di energia vitale, abilità e armi), digitate il seguente codice:

BZ2C60QRL35



DOOM

MEGA 32X

Invincibilità e Munizioni a Volontà

Ragazzi, se non avete ancora stappato la bottiglia di spumante che vi hanno regalato per Natale o San Silvestro, fatelo ora perché questa è proprio



l'occasione giusta; siamo infatti di fronte ai primi trucchi per un gioco compatibile con il 32X che ci siano pervenuti! E che trucchi! Nel corso della partita, in qualsiasi momento, schiacciate Pausa, X, Z, Mode e SU simultaneamente. A questo punto sarete divenuti invincibili! Se invece volete un fottio di munizioni, mettete in pausa e premete SU, A, C e Mode. Attenzione, però: ambedue i trucchi vanno effettuati con un joypad a sei pulsanti, altrimenti potete pure riporre il Moscato in frigorifero...



BRUTAL PAWS OF FURY MEGA-CD Controllare i Boss

Vi piacerebbe avere ai comandi quei brutti ceffi di Dalai Llama e Karate Croc? Se sì, leggete quanto segue! Nello schermo dei titoli, premete C, A, B, A, SINISTRA, A e potrete giocare con il Dalai Llama (capito, Richard Gere?); per avere ai comandi Karate Croc, invece, fate SU, GIU', A, B, C, C, B, A, GIU', SU.

LAWNMOWER MAN MEGADRIVE Opzioni Nascoste

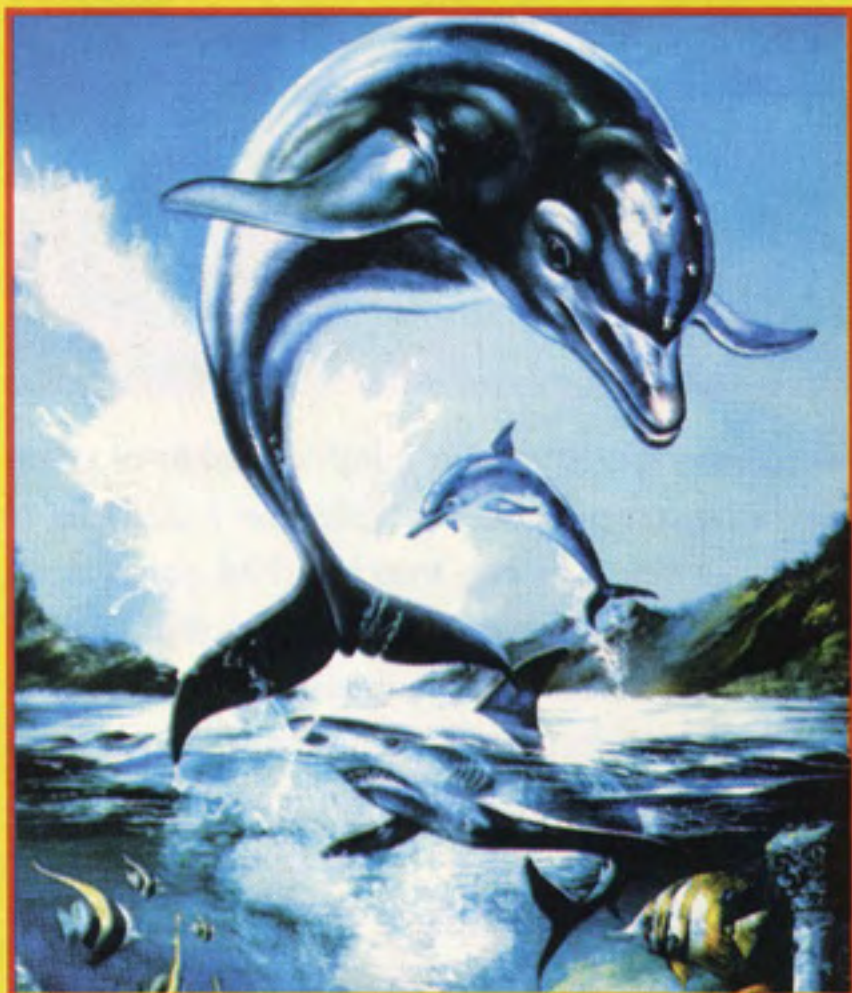
Ecco finalmente il primo cheat disponibile per il tie-in del "primo film sulla Realtà Virtuale" (e Tron allora cos'era? - NdR). Durante la partita, in qualsiasi momento, premete START per mettere il gioco in pausa, quindi premete SU, DESTRA, A, B, A, GIU', SINISTRA, A e GIU'. Fatto ciò, riprendete a giocare e poi premete ancora START per inserire la pausa e il tasto C di seguito. A questo punto dovrebbe apparire un menù segreto che offre la possibilità di selezionare il livello desiderato e di avere vite infinite.



ECCO THE DOLPHIN MEGADRIVE

Selezione del Livello, Vite Infinite, Ecc.

Andate sulle opzioni e premete DESTRA, 1, 2, 1, 2, GIU', 2 e SU. Accederete così ad un menù denominato "Ecco eprom 26", dove potrete selezionare stage, vite infinite e altro ancora.



DRAGON'S LAIR MEGA-CD USA

Vite Extra e Replay

Durante una partita, premete A, B, C, SU, GIU', SINISTRA, DESTRA, DESTRA, SINISTRA, GIU' e SU: guadagnerete una vita morendo. Se invece volete gustarvi un replay di una scena appena vissuta da Dirk, premete DESTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, GIU', GIU', SU, SU durante la partita.

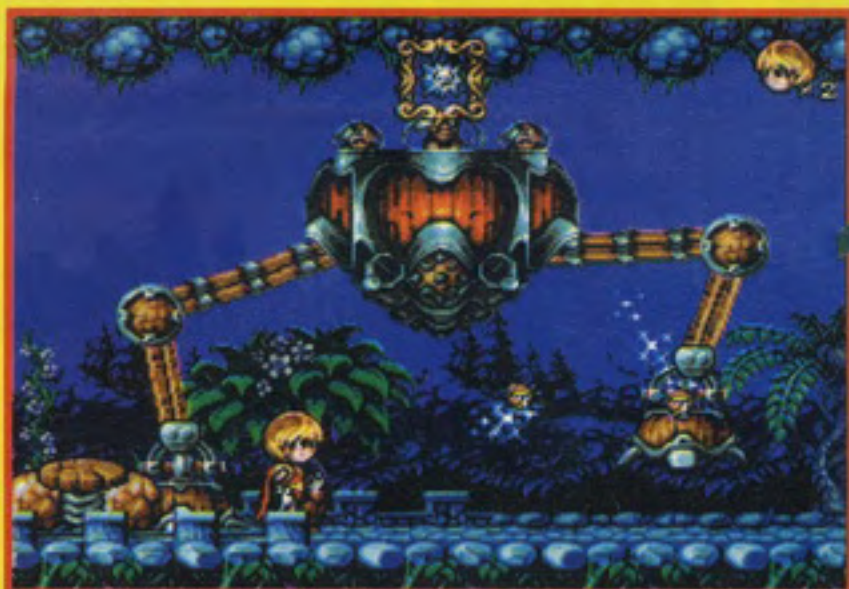


URBAN STRIKE MEGADRIVE Livello Segreto

Il Messico è un posto meno desolato di quanto sembra... almeno in questo gioco. Inserendo il codice `9NHLGBW6SYL` nell'apposita schermata (quella con le scritte "CAMPAIGN MENU" e "ENTER PASSWORD"), infatti, potrete accedere ad un livello segreto situato proprio nel mezzo della terra di Speedy Gonzales!

FLINK MEGADRIE Opzioni Nascoste

Cominciate a giocare come al solito, quindi premete GIU' e START per inserire la pausa e richiamare le opzioni. Poi, tenendo schiacciato START, premete DESTRA, DESTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA e SINISTRA (complimenti se dopo aver letto queste ultime righe sapete ancora dov'è la destra e dov'è la sinistra...). Fatto questo, dovrebbe apparire un menù segreto in fondo allo schermo. Con esso potrete, a quanto pare, andarvene come niente fosse da qualsiasi livello, selezionare e creare qualsiasi incantesimo nonché fare il pieno di magia.



SHADOWRUN MEGADRIE Menù Nascosto

Nello schermo dei titoli, aspettate che la scritta "START" inizi a lampeggiare, dopodiché premete A, B, B, A, C, A, B e cominciate a giocare come al solito. Poi, durante il gioco, premete il tasto A per accedere alla POCKET SECRETARY. Ora, passate oltre le opzioni SAVE e LOAD per approdare a un'opzione invisibile; premete START e accederete a un menù nascosto grazie al quale potrete selezionare tutta una serie di opzioni molto vantaggiose: a voi il piacere di scoprire quali...



URBAN STRIKE MEGADRIE Codici

Sì, è vero che dei codici per questo sparatutto sono già apparsi sul numero 10 di Mega Console, grazie all'intraprendenza del nostro seguace Alessandro Bandera, ma averne di differenti non fa mai male!

Livello 2:
Livello 4:
Livello 5:
Livello 7:
Livello 8:
Livello 10:

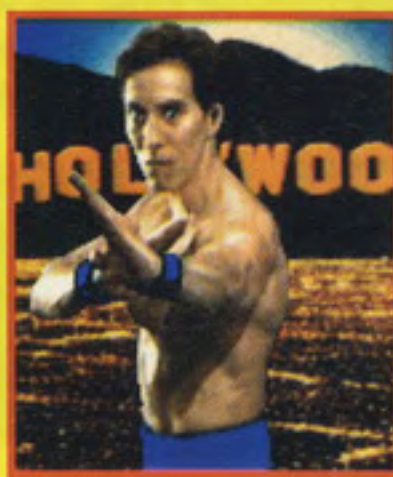
CRV4XYZR4KW
9GB7KBR4NBL
NBJVFZHLMTK
L6P4NBR65Y6
G3FG75KB7SW
W7T9HD3XLDW



CHUCK ROCK 2 MEGADRIE

Scorciatoia per lo Stage Successivo

Mentre giocate, inserite la pausa e premete B, A, DESTRA, A, C, SU, GIU', A, dopodiché levate la pausa e premete A e SU: passerete direttamente allo stage successivo.



MORTAL KOMBAT II MEGADRIE

Come uccidere Kintaro e il demone

Arrivati a Kintaro avvicinatevi a lui e dategli una carica incessante di calci. Per uccidere il demone, invece, basterà picchiarlo mentre parla e abbassarsi mentre spara.

Edmondo Porcu - Monserrato (Cagliari)

THE JUNGLE BOOK MEGADRIE 10 Secondi in Più

Per avere dieci secondi di tempo supplementare, cominciate a giocare, premete START e premete i tasti A e B in questa sequenza: A, B, B, A, A, B, B.

VIRTUA RACING MEGADRIE Selezione dei Livelli Segreti

Quando sullo schermo appare il logo della Sega, tenete premuti A e SU. Tenendo questi due schiacciati, premete poi B. Ora, tenendo tutto quanto schiacciato, premete START e poi mollate tutto. Ed eccovi di nuovo a mordere l'asfalto...

URBAN STRIKE

Terzo capitolo della saga bellico-isometrica iniziata nel 1992 con Desert Strike e proseguita l'anno successivo con Jungle Strike, Urban Strike dà filo da torcere anche al giocatore più abile. Ambientato nel 21° secolo, la risposta videoludica al film Tuono Blu (ma c'è anche un preciso riferimento a Agente 007 - Una Cascata di Diamanti, se ci fate caso) vi vede nei panni del classico yankee patriottico e tutto d'un pezzo che vive unicamente allo scopo di ripulire gli Stati Uniti d'America dai soliti fanatici intenzionati a impadronirsi del mondo. La guida è divisa in due parti: la prima, che avete qui davanti agli occhi, ha inizio nelle giungle delle Hawaii e si conclude sopra la metropoli di San Francisco.

CONSIGLI GENERALI

La metodologia che può portarvi alla vittoria consiste nel tenere d'occhio i vostri indicatori. E' assolutamente indispensabile consultare assiduamente lo schermo della mappa per una navigazione efficace, ma ciò che conta di più in assoluto è tenere sotto costante osservazione gli indicatori delle armi (Weapon), del carburante (Fuel) e della resistenza (Armour). Anche quando le spie sono sul giallo, dovrete già avere in mente la rotta da seguire per effettuare il prossimo prelievo di rifornimenti. Nei primi livelli è consigliabile distruggere le costruzioni più piccole che circondano le missioni, poiché in linea di massima contengono degli approvvigionamenti, come vedremo più avanti. Tuttavia, quando giungete agli scenari urbani, non contate su circostanze analoghe: siate sempre previdenti. Ricordatevi, in Urban Strike il tempo è importante quanto la vostra stessa vita, e non ne avete molto!

PRIMA CAMPAGNA: LE HAWAII

Siete allo sbaraglio, ma una nuova recluta deve pur fare esperienza diretta una volta o l'altra! Calma calma, non agitatevi. Tanto per cominciare, non c'è rischio nel volare senza meta in una zona pericolosa, quindi approfittatene per familiarizzare con il vostro velivolo. Cercate di trattenervi dallo sparare raffiche inutili di dispendiosi proiettili. Inoltre prestate attenzione agli ostaggi innocenti: non sparategli, poiché regalano preziosi "armour points" se portati in salvo. Qualunque cosa facciate, non siate precipitosi: chi va piano va sano e va lontano!

L'ARGANO ULTRA-RAPIDO

Questo gingillo si trova a circa metà strada lungo l'estrema sinistra della mappa, accanto a un ostaggio. Raccoglietelo e così raddoppierete la vostra capacità di carico delle scorte.

I CENTRI-VISITATORI

Mentre vi recate a distruggere i radar sulla sommità dei centri, fate un rapido volettto oltre la spiaggia. Sotto quelle capanne di paglia ci sono munizioni e depositi di carburante. Una volta adocchiato il caccia a reazione precipitato, piantate un proiettile nel soldato nemico per salvare Legal, un co-pilota (anzi, co-pilotessa) "disperso in azione", e così aumentare sensibilmente le vostre probabilità di successo nelle missioni successive.

GLI SPECCHI DEL TELESCOPIO

Fate saltare i camion che stanno sotto i preziosi specchi e trasportate per via aerea i componenti alla chiatte situata a nord. Sono necessari soltanto due viaggi.

LE NAVI STEALTH

La migliore forma di attacco consiste nel sorvolare velocemente queste navi bombardandole di missili. Un

attacco frontale è tanto audace quanto pericoloso. Qualora le vostre riserve fossero esigue, basterà dare una sbirciatina intorno alla boscaglia sul retro delle lagune e bombardare qualche rifugio perché rinveniate qualche power up. Inoltre, a sud-est del Riparatore della Corazza, c'è un rifugio che nasconde una vita extra.

IL CHIRURGO PLASTICO

Una volta che i cecchini sono stati liquidati, dovrete prelevare l'elusivo chirurgo.

Questi va stanato sparando un paio di colpi di avvertimento sul rifugio in cui si è rinchiuso: attenzione a non spararne più di due, altrimenti lo ucciderete. E poi chi lo dice a Michael Jackson?

IL PONTE NEMICO

Un'operazione che non presenta grandi difficoltà. Tuttavia, potete rendervi la vita ancora più facile togliendo di mezzo alcune delle imbarcazioni e dei mezzi blindati durante alcune delle prime missioni.

LO SQUALO

Mentre vi dirigete a salvare i Berretti Verdi, prestate attenzione alla mostruosa pinna dorsale che fende la superficie dell'acqua. Attorno al pescecane vedrete alcuni naufraghi: portateli al sicuro per recuperare gli "armour points" perduti.

I BERRETTI VERDI

Prima di tutto, dovrete raccogliere la bomba radicale-distruttiva che si trova sull'isola più meridionale. Ora fate bene attenzione a non lasciarvela cadere o, come diceva il tenente Hudson nel film Aliens (edizione in lingua originale), "Game over man!". Portatela al secondo puntolino intermittente visibile sullo schermo della mappa e indugiate sopra il segnale luminoso viola. L'ordigno cadrà automaticamente quando sarà in posizione, dopodiché si tratterà di ammazzare i cecchini uno a uno prelevando al contempo le truppe con l'argano. Con i Berretti a bordo e i rapporti del servizio segreto in tasca, passerete alle piattaforme petrolifere della Baja per la battaglia successiva.



SECONDA CAMPAGNA LE PIATTAFORME PETROLIFERE DELLA BAJA (C9HW7KZR4KD)

Eccovi sopra l'oceano per ingaggiare battaglia contro le basi d'alto mare di Malone. Ci sarà da sparare e cambiare elicottero, e per giunta dovrete familiarizzare con il chopper da trasporto civile Osprey III. Le scorte sono reperibili in quantità meno abbondanti e le imbarcazioni nemiche richiedono molti più colpi per essere abbattute. Tenete d'occhio i rimorchiatori che trasportano munizioni e carburante.

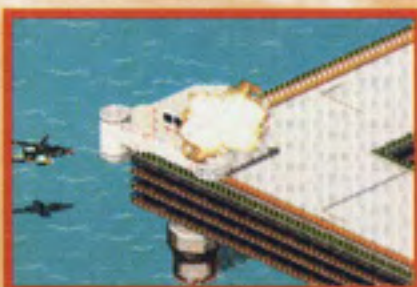
LA STAZIONE RADAR

La prima cosa da fare è fiondarsi alla raffineria più alta e distruggerla per appropriarvi dell'Argano Ultra-rapido. Quando attaccate la stazione radar, state attenti ai lanciamissili: beccateli sul loro lato posteriore.



LE PIATTAFORME MINORI

Per essere piccole, queste strutture danno non pochi grattacapi; non solo sono occupate dalle armate di Malone con tanto di lanciarazzi, ma sulle loro torri ci sono alcuni micidiali lancia-missili a fuoco rapido Phalanx MX. Irrompete dall'angolo dello schermo, sparate un paio di razzi e ritiratevi per evitare di essere colpiti. Vedete di abbattere le costruzioni negli angoli per far venire allo scoperto i bonus nascosti.



I PASSEGGERI

Il servizio segreto riferisce che una nave da crociera è stata colpita dalle cannoniere di Malone: avete tre minuti per cambiare elicottero e soccorrere i passeggeri prima che il nemico cominci a fare piazza pulita. Essere veloci è di fondamentale importanza; concentratevi sulle due scialuppe di salvataggio per raggiungere rapidamente la vostra quota, dopodiché portate i poveretti sulla più settentrionale delle piattaforme minori per recuperare gli "armour points" perduti.



IL CACCIA- TORPEDINIERE

L'artiglieria del caccia-torpediniere è così potente che dovrete stare ben attenti al vostro Osprey e ai suoi 2000 "armour points". La mancanza di velocità implica che le "spazzate veloci" sono la forma migliore di attacco.



IL SOMMERGIBILE RUSSO

Anche i russi piangono. Ulteriori vittime di Malone, il loro sommergibile (o dovremmo dire "suommergibile"?) è stato danneggiato e il reattore sta per fondere. Eliminate gli elicotteri e le imbarcazioni del nemico prima di tentare il trasporto aereo. Una volta che l'equipaggio del sommergibile è a bordo, dirigetevi a sinistra e in men che non si dica troverete il kit di riparazione per il reattore del sottomarino. Avete un tempo limite di due minuti prima che tutto vada letteralmente in fumo!



I CACCIA A REAZIONE

Stiamo entrando nella "zona pericolo" della grande piattaforma. Dovete colpire i caccia a reazione prima che abbiano l'occasione di decollare. State attenti alla reazione armata del bunker e siate più veloci che potete.



LA PIATTAFORMA PETROLIFERA PRINCIPALE

L'area deve essere ripulita dall'opposizione prima di occuparsi dell'edificio principale. Occhio a uno degli edifici più esterni se volete avere una sorpresina... Ora è il momento di sbarcare e penetrare nella costruzione per distruggerla una volta per tutte.



TERZA CAMPAGNA LA PIATTAFORMA PRINCIPALE (ZDVS9LB7CHF)

Vecchio scarpone, quanto tempo è passato... Altro che le canzoni di Nilla Pizzi ci vogliono per attraversare a piedi senza paura i corridoi della piattaforma! Eh sì, è davvero una bella impresa, soprattutto perché avete soltanto 200 "armour points" e munizioni alquanto limitate. Per ottenere delle scorte, colpite le botti e le file di missili e scoprirete dei power-up.

LE MITRA- GLIATRICI TRACCIANTI

Ouch! I proiettili provenienti da queste armi possono essere molto dannosi per la vostra salute. Infilatevi dietro (a)gli angoli per evitare di sostenere tutto il peso della loro potenza.



F29 NEMICO

Non è un grande problema togliere di mezzo questi caccia disarmati, ma qualche guardia può essere in agguato dietro l'angolo.



L'AGENTE

Il vostro agente del controspionaggio deve essere soccorso senza usare le armi perché possiate apprendere come attivare il faretto di segnalazione che avverte l'unità di attacco di attaccare la piattaforma. Dopo averlo soccorso, sparate alle due botti dietro l'angolo per raccogliere le scorte in esse contenute.



IL FARETTO DI SEGNALAZIONE

Passate attraverso le file di mitragliatrici traccianti per trovare il faretto di segnalazione, dopodiché premete il tasto A per predisporre l'attacco.



QUARTA CAMPAGNA IL MESSICO (9G3MT9LGJ4C)

L'arido deserto messicano è il vostro prossimo scalo. I vostri avversari più temibili (ahiahiahiahia...) saranno i potentissimi cingolati Wolverine. Fortuna vuole che mucchi di innocui edifici civili colmi di carburante e munizioni siano presenti in gran numero dietro la vostra base d'appoggio per mantenervi in volo. E' necessario tornare frequentemente alla piattaforma d'atterraggio per depositare i numerosi ostaggi.

LA SQUADRA DI RICOGNIZIONE

Eccovi a cercare di togliere i vostri compagni dal campo per i prigionieri di guerra di Malone. Prima di entrare nel campo, però, è necessario occuparsi (con estrema cautela) delle torri di osservazione. Occhio ai Wolverine che circolano all'interno del campo. Molti degli edifici contengono scorte per il vostro mezzo, ma sfruttateli soltanto se necessario.



L'ARGANO ULTRA- RAPIDO

Prima di attaccare il campo nemico, dirigetevi all'angolo superiore-sinistro, distruggete le case e appropriatevi dell'argano.



CAMPO NEMICO

Buttatevi a capofitto nel campo e demolite quegli edifici, ma state attenti alle case più grandi e agli imponenti cannoni di contraerea AAA M celati all'interno.



GLI APPALTATORI

Malone ha superato ogni limite! Questa volta ha addirittura messo in galera alcuni appaltatori della difesa ed ha inviato i suoi paracadutisti a giustiziarli. Togliete di mezzo le torri e quindi i parà, ma evitate a qualsiasi costo di colpire l'edificio o ucciderete i civili. Qualora non accadesse nulla, controllate il perimetro per eventuali soldati isolati.



I PIANI DEL GAV

Un'operazione molto semplice. Distruggete l'edificio dall'aspetto avveniristico e impadronitevi dei fotoschemi. Da questi apprenderete che premendo il tasto C potrete far partire il GAV.



I GAV

E' di nuovo il momento di trasbordare: in questa occasione, il Ground Assault Vehicle (GAV, per l'appunto) sarà il vostro mezzo di trasporto. In primo luogo, freddate la guardia sulla torre dall'aspetto insolito e quindi atterrate. Una volta dentro il GAV, annientate gli altri GAV usando sia il tasto B che il tasto C per raddoppiare la potenza di fuoco.



L'OFFICINA

Potrete chiudere per sempre l'officina di Malone raccogliendo la smart bomb nel capannone a ovest dell'officina. Tiratela su con l'argano e fatela cadere proprio sulla soglia dell'officina. Fatevi da parte e godetevi la visione della palla di fuoco che incenerisce i piani di Malone!



QUINTA CAMPAGNA SAN FRANCISCO (NW6T4CNHPVS)

Le strade di San Francisco risuonano del rumore prodotto dai mezzi blindati e gli "hovercotteri" di Malone. Le scorte sono particolarmente scarse, per cui vanno usate con moderazione.

Le manovre aeree tattiche, ossia le passate a spazzola, sono l'unico sistema per affrontare efficacemente i mezzi blindati Landshark e Armadillo.

IL GOLDEN GATE E IL PONTE DELLA BAI

Mentre vi dirigete a rimuovere le bombe dal ponte, seguite la rotta più meridionale possibile per evitare la minaccia dei cingolati sulla strada. Arrivati al ponte, si tratta semplicemente di eliminare gli aerei e rimuovere le bombe.



LA TORRE DELL'EMITTENTE RADIO

Radio KBZ Malone minaccia di trasmettere la vostra posizione alle armate nemiche. Distruggete l'antenna prima che abbia l'opportunità di farlo, ma siate molto vigili nel far fuori i cecchini occultati dalla nebbia.



IL QUARTIER GENERALE DEL SETTORE OVEST

Liquidate i tizi con i bazooka situati negli angoli dei grattacieli prima di demolire gli edifici stessi. Usate la mitragliatrice sulle costruzioni al fine di non sprecare altre munizioni ben più preziose.



LA BASE DELL'ESERCITO

L'uso sapiente delle smart bomb è essenziale per annientare la riserva di cingolati Presidio. Per ottenere una vita extra, polverizzate la piccola costruzione bianca vicino alla postazione di artiglieria.



I LABORATORI MICRON

Malone deve essere fermato! I lavori sulla sua nuova arma laser segreta sono già cominciati, ma voi potete vanificare i suoi piani distruggendo i Laboratori Micron, situati nell'area occidentale della città. Prestate particolare attenzione ai Landshark usando l'ormai collaudata e fidata "spazzata" dell'area.



LA BASE D'APPOGGIO

Allarme rosso! Allarme rosso! La piattaforma d'atterraggio della vostra base d'appoggio è sotto attacco. Come se



ciò non bastasse, le munizioni sono ormai esigue e gli aviogetti richiedono maggiore scaltrezza da parte vostra per essere sconfitti.

IL SICARIO

Fermate quella macchina! Il sicario di Malone sta cercando di far fuori una staffetta avente con sé la notizia che San Francisco è sotto attacco. Inseguite l'automobile rossa lungo l'autostrada-sud e schiacciate qualche missile nel suo parabrezza.



MA NON FINISCE QUI!

State con noi anche il prossimo mese per la seconda e ultima parte della guida alla soluzione di Urban Strike. Ci rivedremo all'isola di Alcatraz (magari insieme a Clint Eastwood...) per soccorrere il "disperso in azione" Long Haul, dopodiché altre eroiche imprese vi aspettano, compresa la battaglia finale con Malone in persona. Continuate a far girare quelle pale, ragazzi...



JAPAN PLANET



VENDITA PER CORRISPONDENZA

SEGA SATURN



MEGA 32



SONY PS-X



NEO GEO CD



E IN PIU' FX NEC, 3DO, GADGET, CD E MOLTO ALTRO!

CONSEGNA IN TUTTA ITALIA L. 10.000

TEL 039/322605

FAX 039/321944

DAL LUNEDI' AL SABATO

DALLE 9 ALLE 12 E DALLE 14 ALLE 18

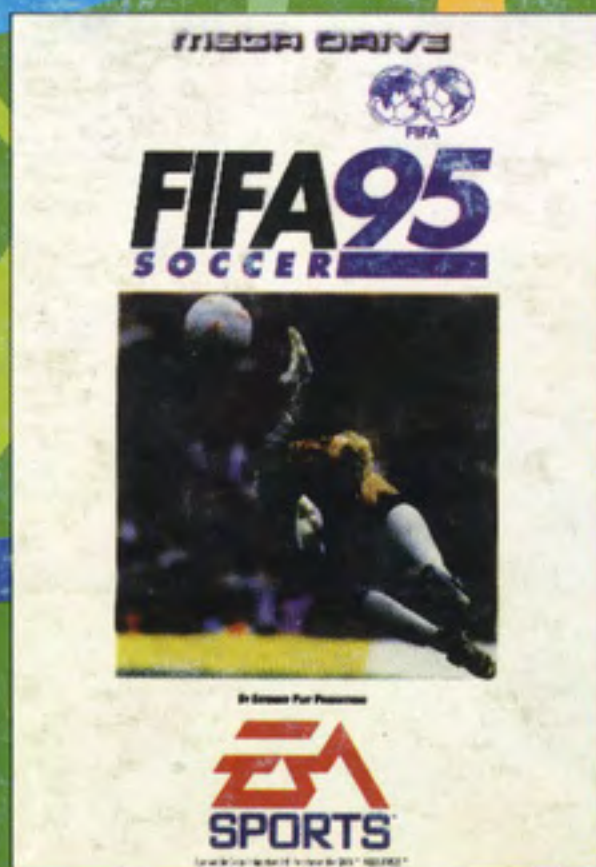
(SEGRETERIA TELEFONICA FUORI ORARIO)

NEWEL[®]

computers e videogames

6 linee per ordinare
tel. (02) 33000036

20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035



L. 109.000

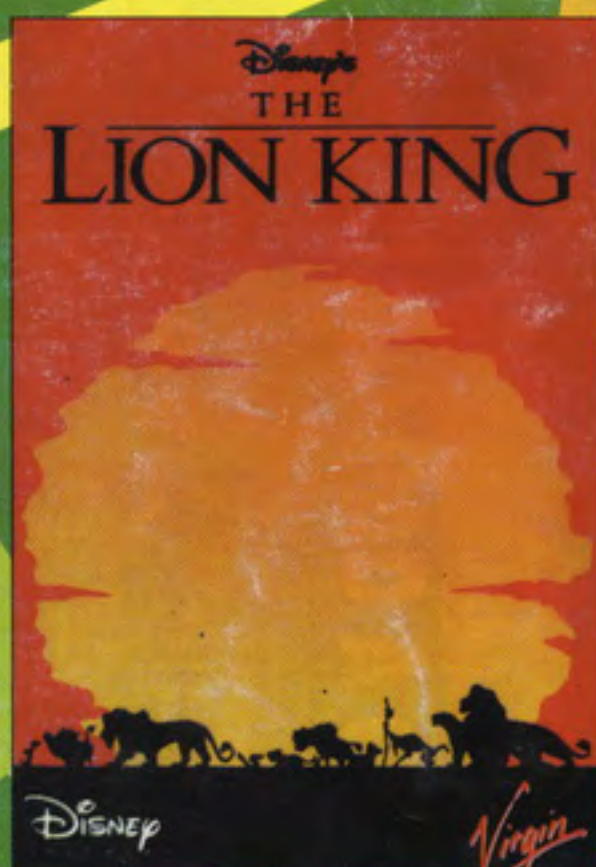
**SEGA SATURN
+ VIRTUA FIGHTING
OFFERTA SPECIALE**

**SONY
PLAYSTATION
DISONIBILE**

Giochi Megadrive

EA Rugby	L. 119.000
Syndicate	L. 109.000
Sonic & Knuckle	L. 119.000
Cannon Fodder	L. 119.000
Pro-Stiker	L. 79.000
Zool	L. 39.000
J. Montana Football	L. 39.000

**DISPONIBILE
32 X ADATTATORE
32 BIT
PER MEGADRIVE
"PAL"
OFFERTA SPECIALE**



DISPONIBILE !!!



L. 99.000



L. 99.000



L. 99.000



L. 99.000



OFFERTA



L. 115.000

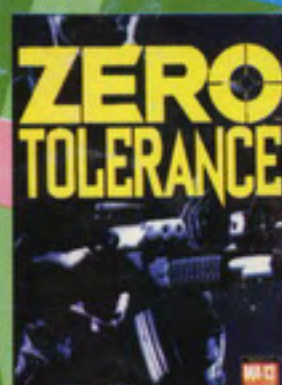
Zenon II	L. 39.000
Klax	L. 29.000
Tecnoclash	L. 39.000
Page Master	Novità
Mega Bomberman	Novità

Giochi Master System

Aliens 3	L. 39.000
Asterix	L. 39.000
Buggy Run	L. 39.000
California Games 2	L. 39.000
Cool Spo	L. 39.000
Desert Speed	L. 39.000
Donald Duck 2	L. 39.000
Dracula	L. 29.000
Gauntlet	L. 29.000
Golden Axe	L. 39.000
Impossible Mission	L. 29.000
Jungle Book	L. 59.000
Mortal Kombat II	L. 79.000
New-Zeland Story	L. 39.000
Out Run Europa	L. 29.000
Robocop VS Term.	L. 39.000
Space Gun	L. 29.000
S. Space Invader	L. 39.000
Superman	L. 39.000
The Ninja	L. 29.000
Transboat	L. 19.000
Wimbledon 2	L. 29.000



L. 109.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000

**OFFERTA
MEGA CD 2
+ GIOCO
L. 390.000**

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA